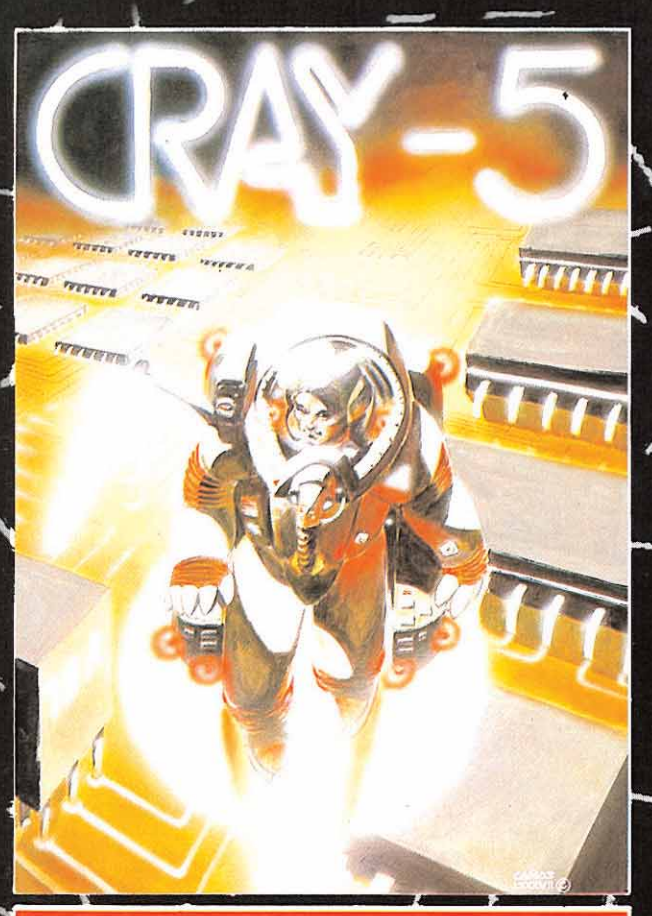
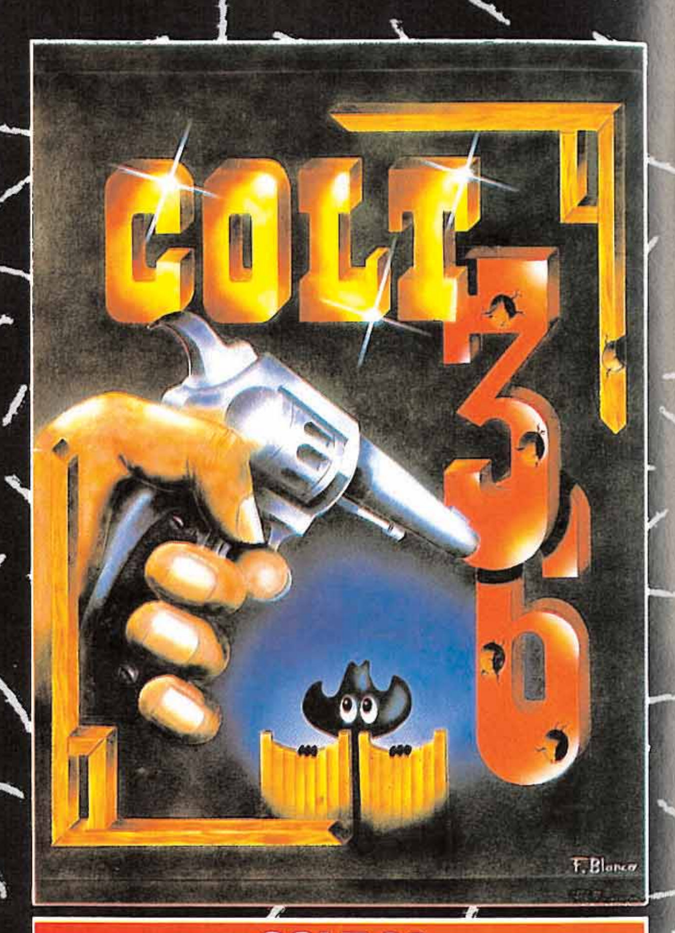

MICRO
Manía
Año III · Nº 23
Sólo para adictos
350 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.
SPECTRUM-COMMODORE
RANARAMA
Los pokes y los mapas
SPECTRUM-AMSTRAD-MSX
HEAD OVER HEELS
Cargador y mapa completo
con las 301 pantallas del juego
ENDURO
RACER
El superjuego
de las máquinas
SPECTRUM-AMSTRAD
DRAGON'S
LAIR II
Comic a todo color
y la guía para
llegar al
final del juego
HOBBY PRESS



CRAY 5

Lo imposible ha ocurrido: Un asteroide ha averiado al superordenador CRAY 5 que controla el generador atmosférico de la colonia. Sin tu ayuda miles de personas están condenadas. ¡AYUDALAS!

...YA HEMOS SA
DE LA MADRIGU



COLT 36

Sumérgete en el viejo Oeste y lucha contra bandoleros y tribus indias en defensa de la ley. Sólo el más rápido podrá sobrevivir en este juego que por gráficos y sonido puede calificarse como el mejor programa del Oeste en MSX... ¡DESENFUNDA FORASTERO!

IMPORTANTE

CADA JUEGO INCLUYE UNA PEGATINA, REPRODUCCION EXACTA DEL DIBUJO DE PORTADA

¡¡NO TE LO PIERDAS!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 2803
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - T

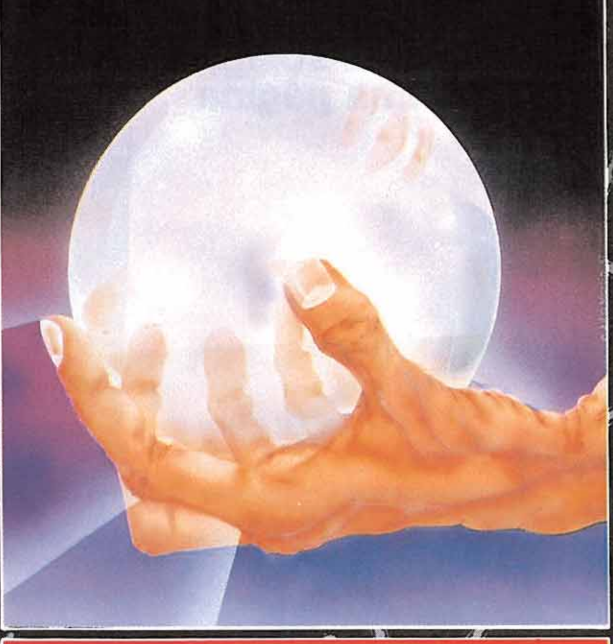
ALIDO
JERA...

TOPO SOFT

...Y TE SALIMOS BARATOS
875 PTAS.

SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrate con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



SPIRITS

Si te asusta la magia negra no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbrate con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapará sin remedio.



850 ptas.

MICRO Manía

Para solicitar las tapas, remítenos hoy mismo el cupón de pedido que encontrarás en la solapa de la última página



gracias a un sencillo sistema de fijación que permite además extraer cada revista cuantas veces sea necesario.



AÑO III. N.º 23. Mayo 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

AL PIE DEL CAÑON-6

LO NUEVO-10

46-PATAS ARRIBA. Fist II. Ranarama. Dragon's Lair II. Head over Heels. Cobra. Xevious. Ligth Force. Molecule Man. Short Circuit. Terra Cresta. Ikary Warriors.

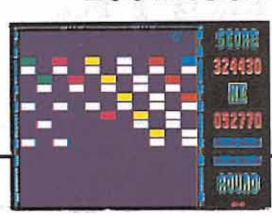
BIBLIOMANÍA-31

CÓDIGO SECRETO-34

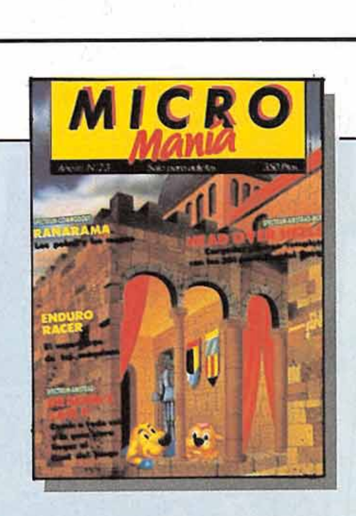
80-S.OS. WARE

LOS RECOMENDADOS 42

82-OCASIÓN







Director Editorial: José I. Gómez-Centurión.
Director: Gabriel Nieto.
Asesor Editorial: Domingo Gómez.
Maquetación: Soledad Fungeiriño, Berta Fernández.
Redacción: Pedro Pérez, Cristina Fernández.
Colaboradores: Abel Ruiz, Luis Jorge García, Jaime Cifuentes, Andrés de la Fuente, Javier Guerrero, Francisco Verdú, Pedro José Rodríguez, Ángel Andrés, José González.
Secretaria Redacción: Carmen Santamaría.
Fotografía: Carlos Candel, Chema Sacristán.

Dibujos: Manuel Barco, José Luis Ángel García.
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino.
Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión.
Jefe de Producción: Carlos Peropadre.
Jefe de Publicidad: Mar Lumbreras.
Marketing: Emiliano Juarez.
Suscripciones: Tel. 734 65 00.
Redacción, Administración y Publicidad: Ctra. de Irún km 12.400. 28049 Madrid. Tel. 734 70 12.

Dto. Circulación: Paulino Blanco.
Distribución: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona.
Imprime: LERNER.
Fotocomposición: Novocomp, S. A. Nicolás Morales, 38-40.
Fotomecánica: Gamacolor.

Depósito legal: M-15.436-1985.

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

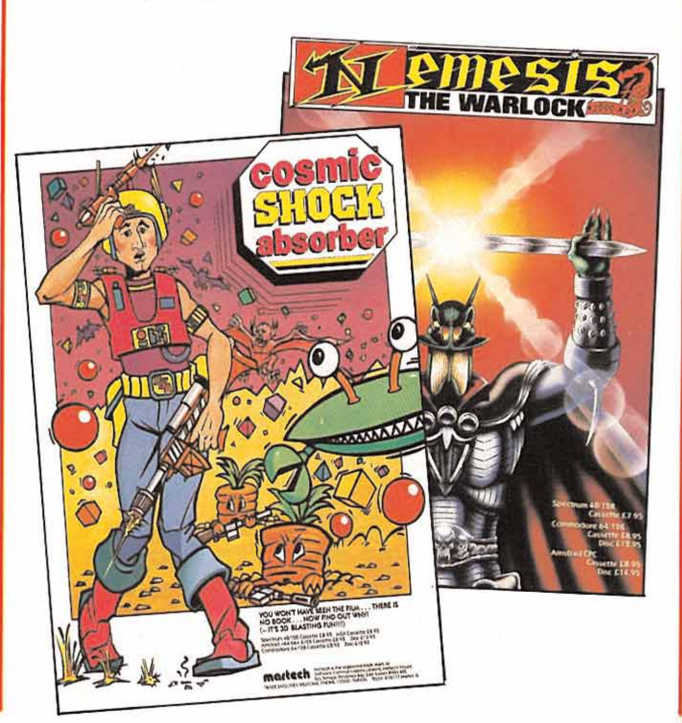


LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Domark prepara la adaptación a los ordenadores personales de la trilogía que lanzó a la fama a Steven Spielberg y que hace algún tiempo acaparó la atención de los amantes de las máquinas de videojuegos. Domark ha llegado a un acuerdo con Atari para lanzar simultáneamente la «Guerra de las galaxias», «El Imperio contrataca» y «El retorno del Jedi»; pronto podremos juzgar la adaptación.

MARTECH

Próximamente Martech lanzará dos títulos entre los que las diferencias son abismales. «Nemesis The Warlock» es una videoaventura ambientada en la Edad Media. En él Némesis deberá recorrer más de 50 pantallas enfrentándose a los secuaces de Torquemada, el famoso inquisidor, hasta librar la batalla final. Deberemos acabar con los Terminartors de cada pantalla para poder acceder a las siguientes y buscar el punto exacto para que una vez muertos podamos apoyarnos para pasar a un nuevo nivel. Sin embargo «Cosmic Shock Absorber», su otro lanzamiento, tiene un planteamiento completamente diferente; en él curiosos acontecimientos se mezclarán con no menos interesantes enemigos. Allí observaremos cómo el joystick cambia de dirección por su cuenta; en él resulta imprescindible memorizar figuras para poder recuperar armamento. Más variedad, imposible.



EN FORMA

La compañía Advance Software ha sacado un paquete compuesto por cuatro juegos en las versiones de Spectrum y Amstrad y por tres en el caso de Commodore. El paquete incluye cuatro de los más adictivos simuladores deportivos: ping-pong,



dardos, bolos y el choque de discos en una mesa deslizante. Una idea de gran originalidad que hará las delicias de los muchos amantes de los deportes, desgastando solamente joystick y teclado.

HEWSON

La compañía Hewson prepara el lanzamiento simultáneo de tres nuevos programas ambientados en lejanas galaxias. Estos títulos serán:

— **Gunrunner.** Un programa en la más pura línea arcade en el que te convertirás en el héroe que salvará el planeta Zero atacado por otro planeta de significativo nombre, Destrovia. Contarás con la ayuda de un detallado mapa, elemento esencial para completar el juego, que señalará la ruta a través del complejo sistema de plutonio. Además de los innumerables enemigos, encontrarás otros muchos obstáculos, pero para que todo no sean sufrimientos, algunos objetos te serán muy valiosos como pócimas y escudos.

Gunrunner estará disponible para Spectrum dentro de pocas semanas.

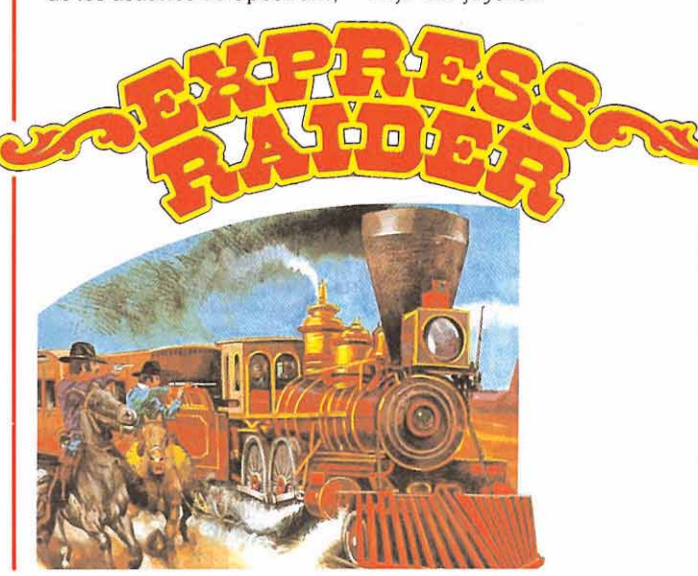
— **Zynaps.** Programado por el conversor de Uridium para Spectrum, nos convertirá en los defensores de la Galaxia. Zynaps aparecerá simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore a principios del verano. El objetivo del juego será escapar de una estación espacial, tras librar una cruenta batalla a través de asteroides y desconocidos planetas antes de enfrentarnos en la última fase al conflicto final.

— **Eagles.** Aparecerá durante este mes para Commodore. El juego se desarrolla en ocho niveles de creciente dificultad, en los que podremos observar un incremento progresivo de los enemigos. Deberemos explorar el planeta Zinox, recorriendo pacientemente la superficie. Para completar el juego podremos recoger androides.



U.S. GOLD EN EL OESTE

«Express Raider», el nuevo programa de U.S. Gold, de la compañía Data East, está basado, como se adivina en su título, en una película del Oeste. Este arcade, que aúna robos, bandidos, asesinos agresivos y todos los ingredientes de cualquier buena película, hará las delicias de los usuarios de Spectrum, Amstrad y Commodore, que comprobarán sorprendidos cómo no hay mucha diferencia entre la pantalla grande y los monitores de nuestro ordenador, ya que gráficamente es excepcional. Un programa muy adictivo que permitirá demostrar los muchos años de experiencia en el manejo del joystick.



U.S. GOLD

Cuando un programa tiene una buena acogida entre los usuarios, en la mayoría de las ocasiones una segunda parte que respeta todas las características que han llevado al éxito a su predecesor, lo reemplaza en el mercado. Éste es el caso de «Gauntlet» y «Leader Board». La segunda parte de «Gauntlet» se llamará «Deeper Dungeons»; es una ampliación del mismo ajustándose al planteamiento inicial. El nuevo programa de golf, «Leader Board Executive Edition» incluirá nuevas pantallas e interesantes detalles para practicar este complejo deporte.

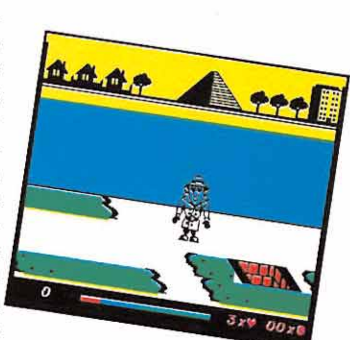
U.S. Gold no se limitará a lanzar estas segundas partes, sino que además prepara el lanzamiento de títulos completamente novedosos como «Sarracen» y «Tag Team Wrestling».

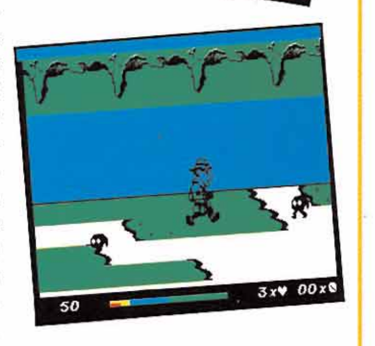


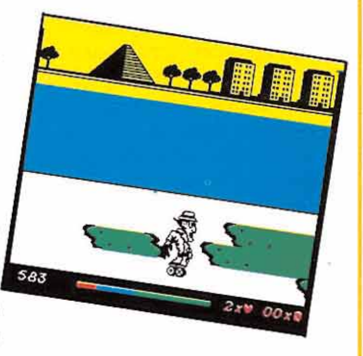
INSPECTOR GADGET

La prolífica compañía Melbourne House lanzará dentro de pocas semanas un nuevo programa con un título que es una presentación por si mismo: «Inspector Gadget». Este popular personaje llega a nuestros monitores en una caracterización muy conseguida que respeta muchas de las «mágicas» habilidades con las que «Gadget» nos deleita en la pequeña pantalla. Comprobarlo sólo nos costará pulsar una tecla. Así veremos cómo pone en marcha sus ganchetobrazos, sustituye sus piernas por un ágil muelle y un largo etcétera casi imposible de emunerar. El programa consta de dos fases. En la primera recorreremos una concurrida acera plagada de pequeños monstruillos, los presuntos agentes de Mad disfrazados, que impedirán que Gadget llegue a su destino. Por el camino encontrará diferentes objetos que le permitirán esquivar con más precisión a los intrusos. La segunda parte cambiará de escenario trasladándonos a un circo donde nuestro protagonista se enfrentará a un nuevo caso.

Acción y una gran dosis de habilidad se mezclan en este programa que situado en la más pura línea arcade añade a lo clásico grandes notas de originalidad.







EL GORDO Y EL FLACO

Una nueva técnica de programación llamada Cinevisión llega a Commodore gracias a Andy Wilson, el programador de Dan Dare para este mismo ordenador. La nueva técnica se ha desarrollado en un programa que traslada al ordenador las aventuras del Gordo y el Flaco. El programa que será en blanco y negro, añade una nota curiosa en el aspecto sonoro, cada acción irá acompañada por música de órgano como en los clásicos del cine mudo. «Laurel y Hardy» estará disponible dentro de pocos días.



MELBOURNE HOUSE



Dos nuevos programas, «Doc The Destroyer» y «Wiz» son los lanzamientos inminentes de la compañía Melbourne House. Aunque en Inglaterra estarán disponibles dentro de muy pocos días, «Doc The Destroyer» tardará algún tiempo en llegar a España por que al tratarse de un programa que combina conversacional y arcade, Erbe su distribuidora en España, traducirá íntegramente el texto del programa, solucionando el problema del idioma.

«Wiz» que estará disponible en principio para Commodore, está ambientado en la oscura Edad Media, donde el protagonista, un mago, por supuesto, se enfrentará en esta videoaventura a un gran misterio.



La constante aparición de nuevos programas hace que sólo unos pocos puedan ser calificados realmente de originales. Éste es el caso de «Tai Pan», el nuevo programa de Ocean. «Tai Pan» es un juego que combina de forma muy original aventura, estrategia y arcade. Dispondrás de una cantidad de dinero para realizar transacciones comerciales; una vez en marcha dirigir tu barco a tierra y evitar que barcos piratas se hagan con tu mercancía. Una idea de gran originalidad, tanto por su manejo como por su desarrollo que analizaremos con más detalle dentro de poco tiempo, mientras iros entrenando por lo que pueda ocurrir.

ZCOBRA DESDE AHORA CON NOSOTROS

El papel de las compañías distribuidoras de software es fundamental para que el usuario a la hora de decidirse a comprar un programa tenga un catálogo lo suficientemente amplio para que abarque todas las novedades del Software, tanto nacionales como internacionales. Zafiro, una de estas distribuidoras, comunicó hace unos días a la prensa la aparición de una nueva filial que bajo el sello de «Zcobra» presentará títulos de reciente actualidad a 875 pesetas. Pronto podremos disfrutar en España de programas como «Sky Runner», «Shockway Rider», «Trap», «Orbix The Terrorball», etc. Además de este suculento catálogo «Zcobra» distribuirá todo el producto del Zafiro.

En la misma reunión se comunicó que Zafiro continuará en contacto con el mundo del software distribuyendo programas de características «muy especiales» en palabras de su portavoz. Carlos Lázaro, al precio de 1.200 pesetas.

NUEVA EDICIÓN DEL TRIVIAL

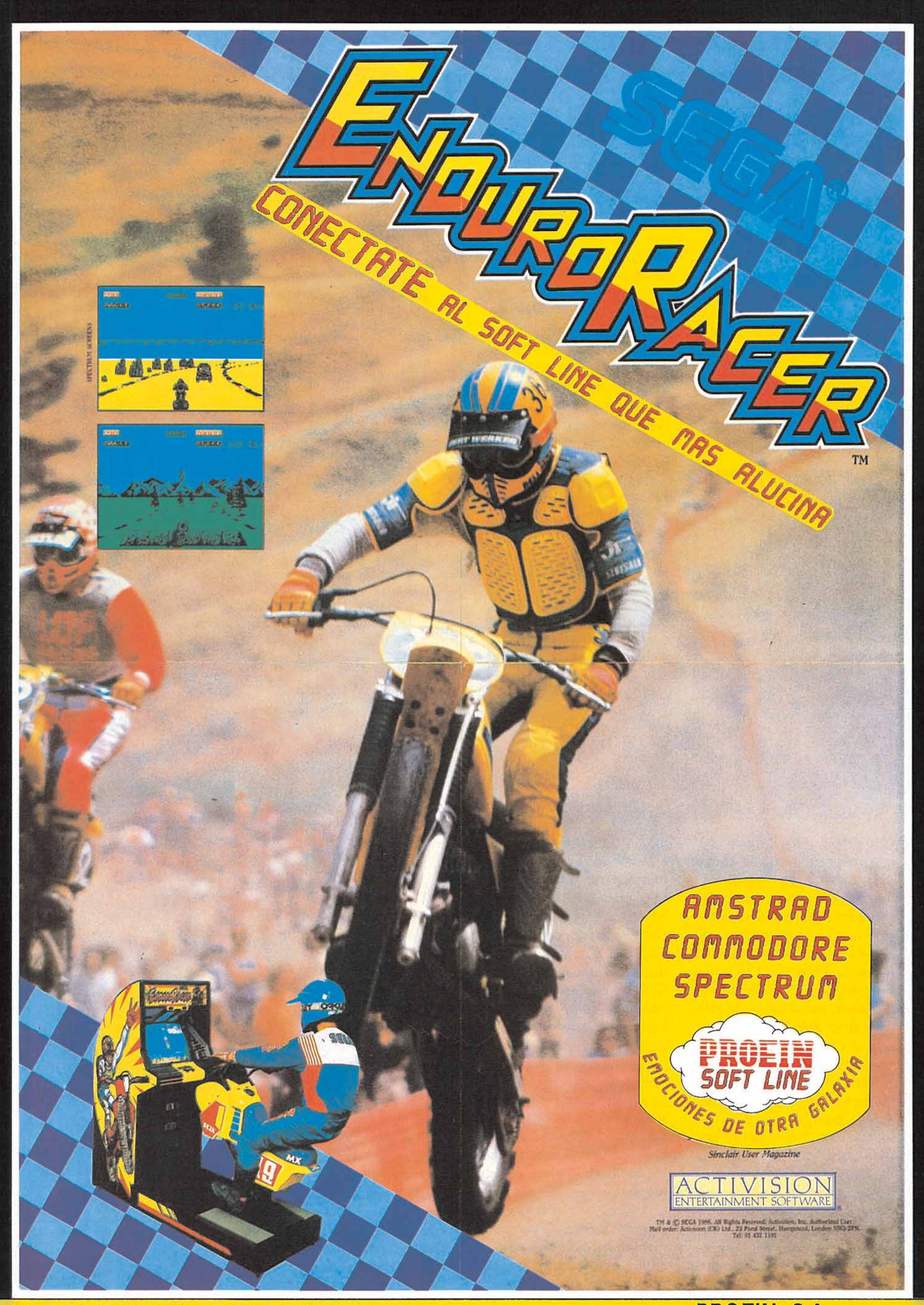
La compañía Domark que llevó a los ordenadores el popular juego norteamericano «Trivial Pursuit», ha lanzado una nueva edición del juego que contiene nueve mil nuevas preguntas.

Esta edición llamada Baby Boomer abarca temas diferentes a los tratados en las ediciones Genus y Jóvenes jugadores, englobadas en seis nuevas categorías basadas en pasatiempos, música y noticias. Intentando delimitar con mayor precisión las preguntas, todas estarán localizadas a partir de la segunda Guerra Mundial, haciendo un recorrido por la historia centrándose en temas tan de actualidad como el movimiento punk o regresando a la época de los sesenta.

Aunque resulta poco menos que imposible conocer todas las preguntas, como ocurre con el juego de mesa, los usuarios que dispongan de cualquiera de las otras ediciones podrán adquirir las nuevas preguntas en una cinta independiente. «Trivial Baby Boomer» estará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y BBC dentro de pocos días.




```
10 REM *** CARGADOR RANARAMA
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=0TO32:READA:POKE296+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>3937THENPRINT"ERROR EN LOS DATA...":STOP
50 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";EI$
52 IFEI$="S"THENPRINT"OK":POKE307,141:POKE312,141
60 INPUT"R-A-N-A-R-A-M-A  YA RESUELTO (S/N)";RR$
62 IFRR$="S"THENPRINT"OK":POKE317,141:POKE320,141
70 PRINT"COLOCA LA CINTA DE RANARAMA Y PULSA     SHIFT":WAIT653,1
80 POKE816,40:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
90 REM - ENERGIA ILIMITADA: POKE 33969,165: POKE 37113,165
92 REM - RANARAMA YA RESUELTO: POKE 38118,44: POKE38123,44
100 DATA 32,165,244,238,211,3,96,49,1,169,165,44,177,132,169,165,44,249,144,169
110 DATA 44,44,230,148,44,235,148,108,47,0,70,86,67
```

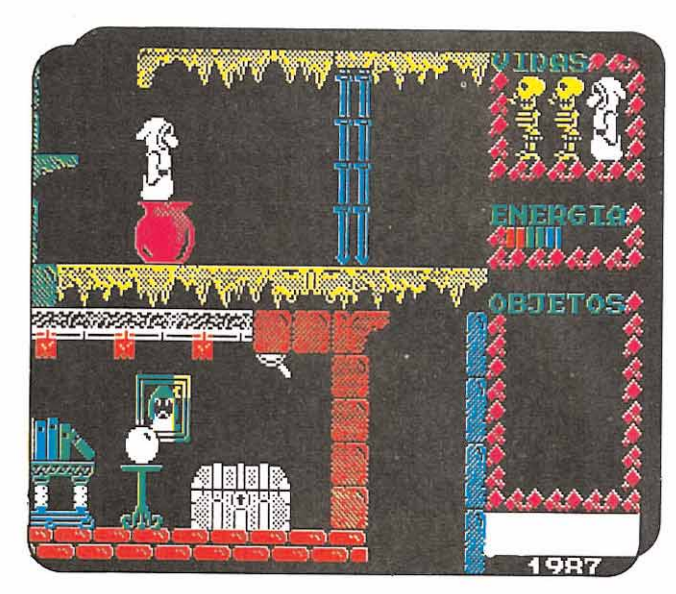


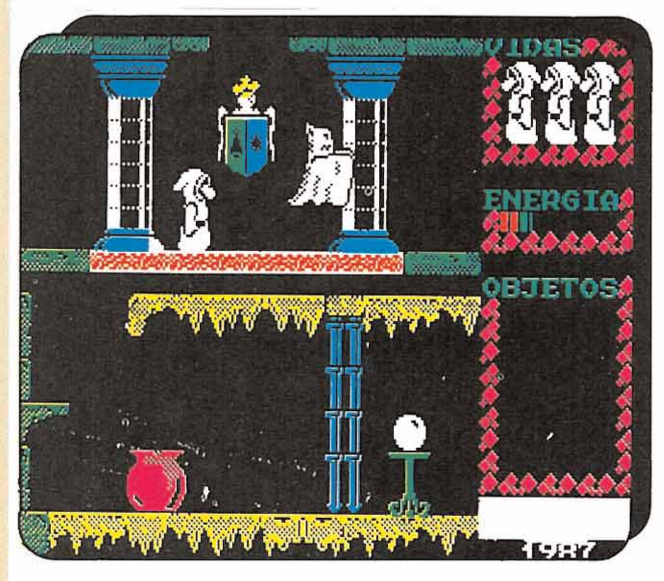
SEGA
ENDURO RACER
TM
CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
Sinclair User Magazine
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

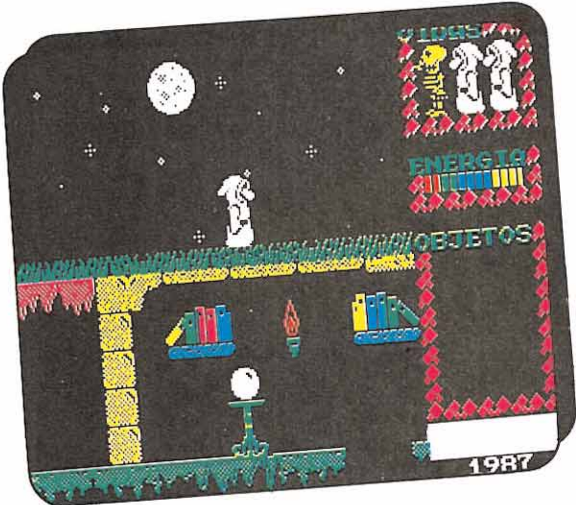
Spirits

Spectrum, Amstrad, Topo Soft

El mes pasado os contamos que una nueva compañía había visto la luz, y que el lanzamiento de cuatro de sus programas sería inminente. «Spirits» es uno de estos programas, con el planteamiento base de cualquier videoaventura con protagonistas intercambiables.







A simple vista, lo primero que sorprende tras la carga del programa son los gráficos. Resulta realmente divertido ver cómo un fantasma saltarín avanza por el castillo deslizando su sábana a pocos centímetros del suelo. La misma sensación nos causaron esqueletos, jorobados y demás monstruos inmundos que pueblan el castillo. Esto es poco comparado con la electrizante radiografía que queda del fantasma cuando agota sus reservas energéticas. Sólo se nos ocurre un calificativo general: resultan, ante todo, divertidos.

No ponemos en duda que la calidad gráfica es importante en un juego, pero no es el único punto a analizar. El movimiento está conseguido, aunque en algunos momentos por falta de memoria llegue a resultar algo lento, detalle éste que no disminuye la calidad del juego.

La pantalla aparece dividida: en la parte superior podremos observar las evoluciones del protagonista; en la inferior aparece la pantalla a la que deberemos ir raudos y veloces para entregar el objeto o elegir un nuevo personaje. De este modo, veremos en una misma pantalla la zona por la que avanzamos y la pantalla objetivo. Este sistema se sucede, variando de escenario, cada vez que alcancemos un nuevo nivel. Un punto de vista doble que nos permite conocer en todo momento el lugar hacia el que debemos dirigirnos.

No hace falta que os aclaremos, porque seguro que ya lo habéis imaginado, que las trampas son variadas y una vez dentro de ellas sólo podemos echar mano de nuestra paciencia o elegir el sistema más rápido de apagar el ordenador y Load"". Los enemigos se sucederán constantemente para darle algo de emoción a este curioso invento.

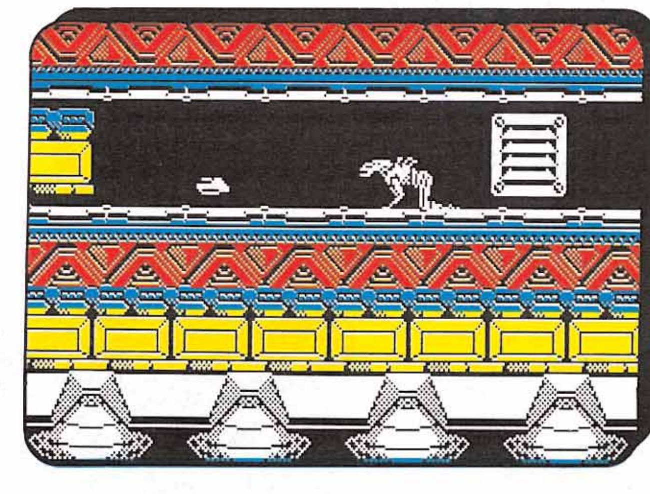


«Spirits», que se comercializará en Inglaterra con el nombre de «Psychyc Sphere», es un programa entretenido con un índice de adicción más que suficiente para mantenernos durante bastante tiempo frente al ordenador intentando completar esta original aventura que nace para retar a los acaba-aventuras; quienes no lo tendrán nada fácil.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	

Survivor

Spectrum, Topo Soft

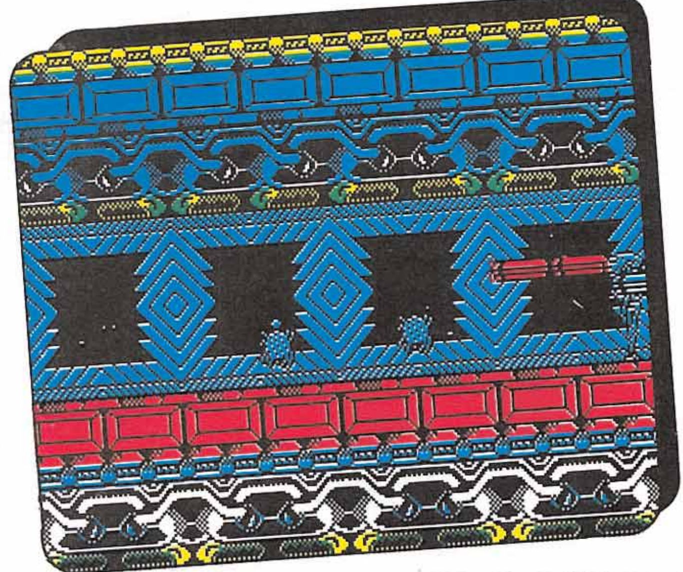


Es bastante probable que todos sepáis, al menos de oídas, la historia del popular Alien, que por segunda vez ha llegado a las pantallas de los cines. «Survivor» no rememora las hazañas de los intrépidos humanos empeñados en acabar con el pobre bicho, entre otras cosas porque ésa es otra historia que ya trasladó Electric Dreams a la pantalla pequeña. Pero lo que sí que hace es dar el papel principal en esta original videoaventura a un personaje bastante parecido en apariencia al protagonista de la película. Una preocupada mamá alien recorrerá la infinidad de niveles de que consta la nave que sirve de escenario al programa, buscando a siete huevos despistados que guardan en su interior su descendencia.

Ya hemos adelantado que las pantallas son múltiples y en ellas se han creado ambientes diferentes, que se corresponderían con los de una imaginaria nave, tomando para cada zona unos gráficos específicos. De esto se deduce que «Survivor» cuenta con una gran riqueza gráfica y una resolución mucho más que aceptable.

A esto hemos de añadir un movimiento muy cuidado, que permite al protagonista dar saltos gigantes, atravesar zonas conflictivas o acabar con los enemigos que tienen como única idea que la raza de los aliens pase a ser una especie en extinción. Todas las notas que confieren a este programa, de la naciente compañía Topo Soft, las características de una entretenida videoaventura.





Puestos a demostrar que aquí, si nos empeñamos, podemos hacer las cosas bien, los programadores de esta nueva compañía han introducido en «Survivor», además de lo reseñado anteriormente, que prueba por sí mismo su calidad, interesantes notas coloristas que le dan un toque realmente original. Así, la protagonista de este invento estará sometida a la tensión continua de verse presa de los más insospechados peligros. Tendrá que esquivar objetos asesinos que harán muy bien su papel de guillotinas portátiles, observará cómo su energía disminuye considerablemente al sentir un leve roce de sus enemigos o sucumbirá presa de extraños ataques. La especie aliens se caracteriza por ser omnívora, o lo que es lo mismo, comen de todo. Por ello la más efectiva forma de reponer energía es engullir a los diminutos bebés humanos. Una nota curiosa que hace que recorrer este intrincado laberinto se convierta en el entretenimiento de muchas horas.



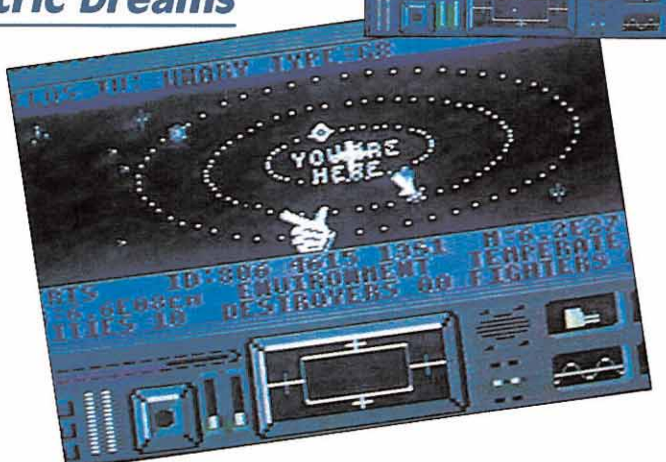


Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•	•	
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	

LO NUEVO

Star Raiders II

Commodore, Electric Dreams

A medida que pasan por esta redacción programas de Commodore englobados en la calificación general de arcades, podemos afirmar de nuevo que Commodore es una máquina creada con un único fin: acercar nuestros ordenadores a las máquinas de videojuegos de la calle.

Éste es el caso de «Star Raiders II», un programa típicamente arcade, en el que un potente láser constituye el principal armamento de una sofisticada nave dirigida por ti. Una confederación de planetas es el escenario que ambienta esta misión libertadora que te han encargado; en tus manos está evitar que los planes del malvado Zylon se cumplan.

«Star Raiders II» añade a los tradicionales controles, el manejo por iconos en la pantalla que presenta el mapa, para darle algo de variedad al clásico «acaba con los enemigos».

Una compleja misión, un sonido excepcional, animado con unos buenos gráficos, hacen de «Star Raiders II» un programa que engrosará, dentro de poco tiempo, las filas de los muchos programas adictivos, que han pasado por las manos de muchos de los usuarios de Commodore.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

RELACIÓN DE PREMIADOS DEL CONCURSO "LA PANTALLA ENIGMÁTICA", CORRESPONDIENTE A LA REVISTA MICROMANÍA N.° 20



EQUIPO DE ALTA FIDELIDAD.
José Gómez Antón.
Urbanización Vistahermosa, 3, 2.° B.
Hoyo de Manzanares,
28042 Madrid.
Tel. 856 58 86.

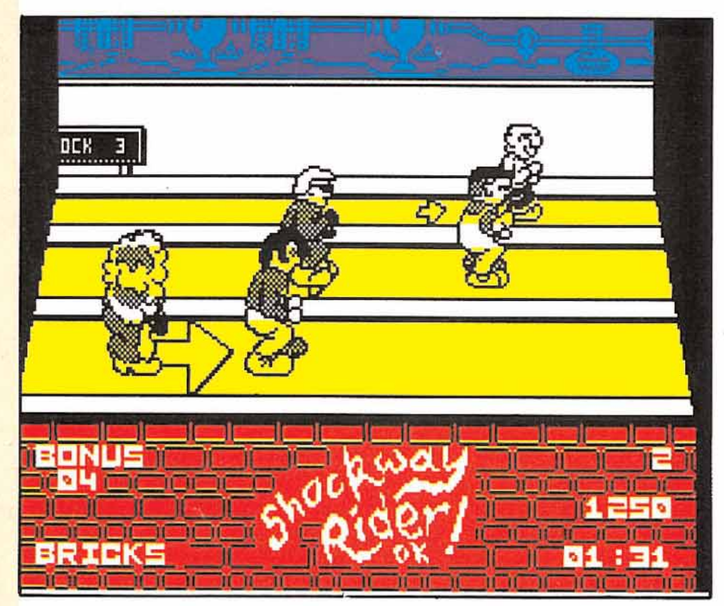
BICICLETA DE CARRERAS.
Antonio Bravo Galán.
La Magnolia, 23.
06010 Badajoz.



Shockway Rider

Spectrum, FTL

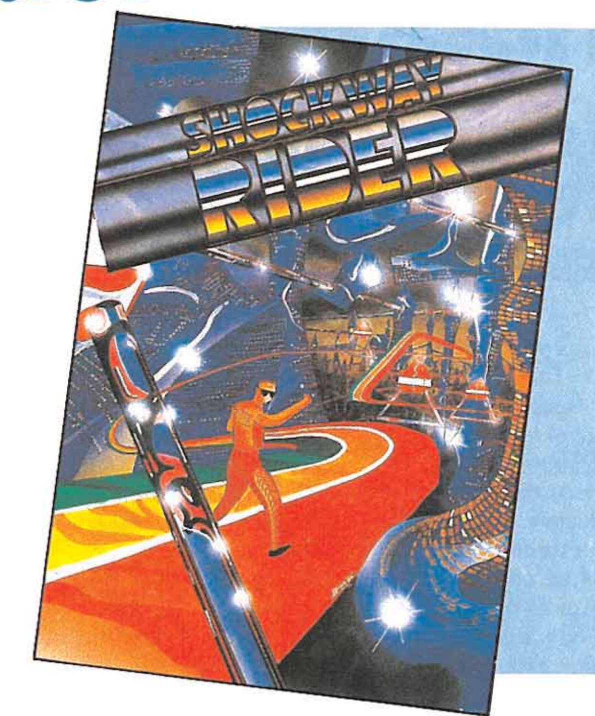
Desde que las compañías de software descubrieron que los programas arcade, llámense disparar con precisión o esquivar enemigos, eran del agrado de un sector muy amplio de usuarios, mucho se ha avanzado en este terreno. Programas cada vez más innovadores han ido introduciendo nuevos detalles que han alzado, en lo que a adicción se refiere, los programas arcade, por encima de cualquier forma de hacer.

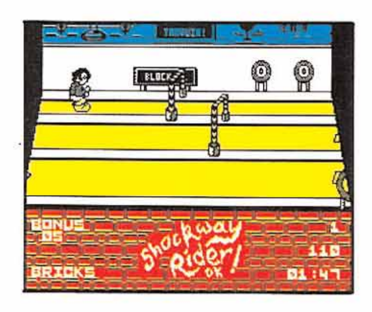


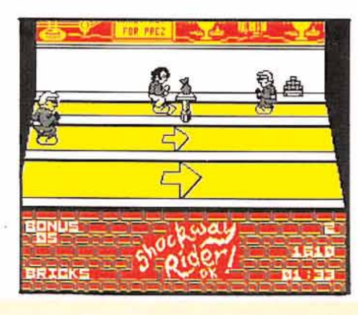
En esta línea de constante evolución aparece «Shockway Rider», un programa que englobaríamos en esta clasificación sin correr el riesgo de equivocarnos. El simpático gráfico que anima este programa recorrerá a diferentes velocidades un circuito en el que diferentes peligros y enemigos, intentarán, consiguiéndolo muchas veces por cierto, evitar que recorras los 12 distritos de que consta un circuito completo en un tiempo límite preestablecido.

Para superar los variados obstáculos podrás utilizar el combate cuerpo a cuerpo y el hábil lanzamiento de misiles, sustituyendo en alguna ocasión estos dominios autodidactas por botellas o ladrillos que encontraremos en diversos lugares.

Como en todo buen arcade, tu objetivo prioritario, dejando de lado la ilusoria intención de llegar sin «trampas» al final del juego, es acumular puntos. La forma de hacerlo es sencilla, o bien te arriesgas a viajar por una de las vías paralelas más rápidas (lo que te reportará una elevada puntuación), o te pasas mucho tiempo acumulando poco a poco puntos. Si perteneces al nutrido grupo de avariciosos de la puntuación, esta última posibilidad no te convencerá demasiado. Obtendrás también puntos eliminando agresores y transeúntes, y de forma mucho más satisfactoria para tu ego, obteniendo una suculenta bonificación si consigues completar el circuito en un tiempo menor que el indicado.



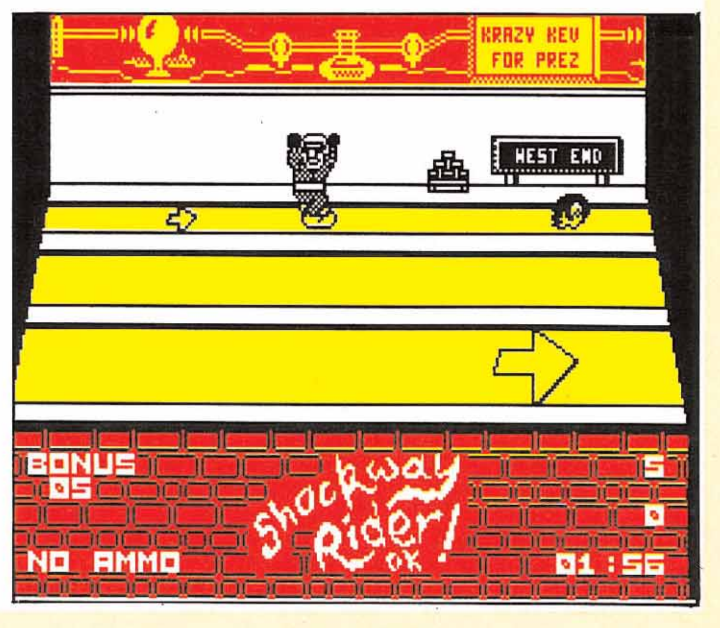




Si estáis dispuestos a saltar grácilmente de una vía a otra, esquivando molestos transeúntes, afinando vuestra puntería con todo tipo de armamento urbano, buscando blancos contundentes y lanzando proyectiles, «Shockway rider» es el programa que necesitáis para hacer una demostración pública de lo que sois capaces de conseguir.



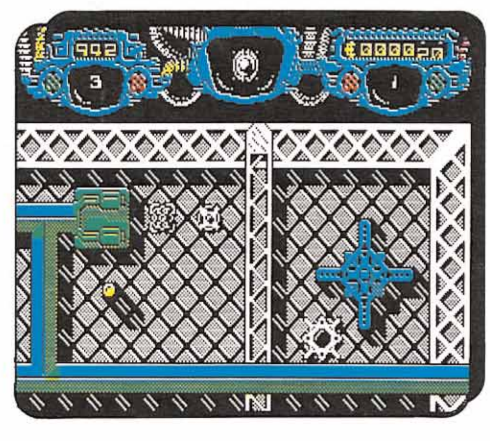
Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	



LO NUEVO

Shadow Skimmer

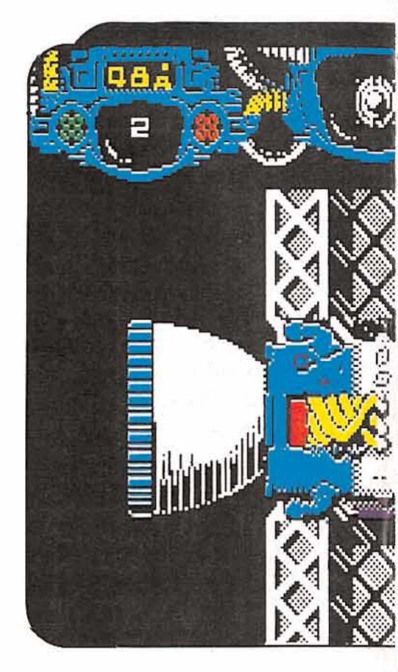
Spectrum, The Edge



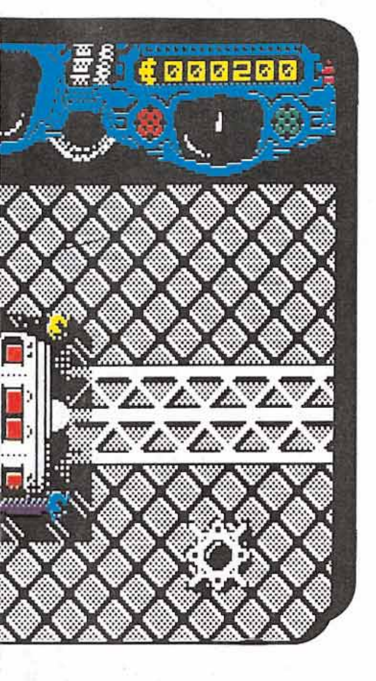
La popular compañía The Edge está dispuesta a mantener el nivel de dificultad que ha caracterizado a la mayoría de sus programas. «Shadow Skimmer» continúa en esta línea, pero en él la dificultad común a las videoaventuras de averiguar la utilidad de variados objetos, da paso en este arcade a una dificultad basada en la habilidad y reflejos de los «sufridos» usuarios.

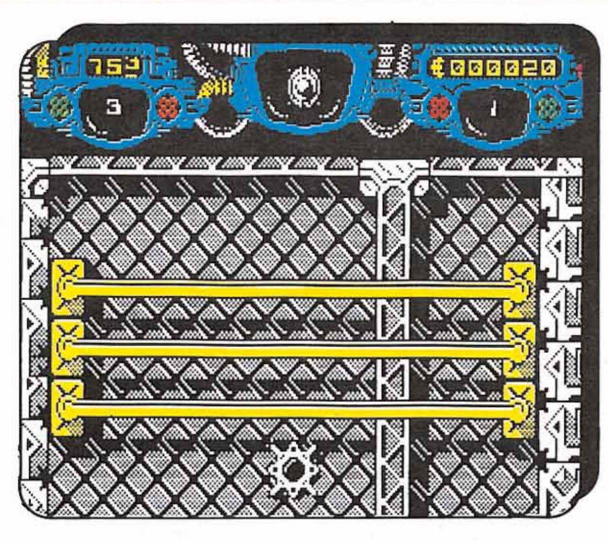
En principio «Shadow Skimmer» es un arcade cuyo escenario recuerda en algunos aspectos al conocido «Uridium», pero las diferencias entre ambos programas son confiderables. Básicamente el planteamiento del juego es semejante al de otros programas de origen galáctico. Una nave debe recorrer tres sectores de una compleja estructura laberíntica para tomar contacto con la nave nodriza, lo que significará que ha concluido la misión satisfactoriamente. Para conseguir acceder a los diferentes sectores, nuestra nave debe buscar un dispositivo que podremos localizar en la estructura interna de la nave accediendo a ella a través de unas compuertas numeradas.

Aunque la idea de atravesar fases mientras disparamos sin piedad, no puede ser calificada de excesivamente original, sin embargo, otros detalles sitúan a «Shadow Skimmer» en los primeros puestos en lo que a originalidad se refiere. Destaca en él la sensación de perspectiva de la nave donde se desarrolla el juego. Ésta se consigue gracias al buen tratamiento de sombras y tra-



mas diferentes. Seguramente pensaréis que aunque gráficamente pueda resultar espectacular, su utilidad no tiene mucho sentido. Rotundamente falso. En «Shadow Skimmer» cada trama tiene una intención. Atravesar zonas presuntamente superpuestas no tiene ningún misterio para nuestra protagonista, aunque para ello deba utilizar la opción de voltear su estructura. De este modo podremos superar puertas de otro modo infranqueables. Emplear esta opción tiene un inconveniente adicional, nuestra estructura es más sensible a los ataques enemigos, pero es un riesgo que debemos correr si queremos completar la aventura.





Conocemos muchas formas de sufrir los ataques enemigos, pero ninguna tan original y dañina como la empleada por los extraños artefactos que ambientan «Shadow Skimmer»; cada vez que cualquier disparo enemigo llegue a nosotros, además de la consiguiente disminución de energía y tiempo, se producirá un tremendo choque que dejará a nuestra nave fuera de control. Si a éste unimos el perfecto scroll que acompaña a nuestra nave y la sorprendente velocidad, una de las mayores conocidas en Spectrum, el resultado es un programa sensacional, de una dificultad más que considerable en el que son irrisorias las tres vidas que supuestamente tenemos para concluir el juego. «Shadow Skimmer» es como suele decirse un programa no apto para cardiacos. Si lo dudáis sólo dedicarle unos minutos y lo comprobaréis vosotros mismos.

Adicción	•	•	•	•	•
Gráficos	•	•	•	•	
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	•

POCO RUIDO, MUCHAS NUECES

1.200 Ptas. (Versión Cassette)



1.750 Ptas.
(Versión Cassette)

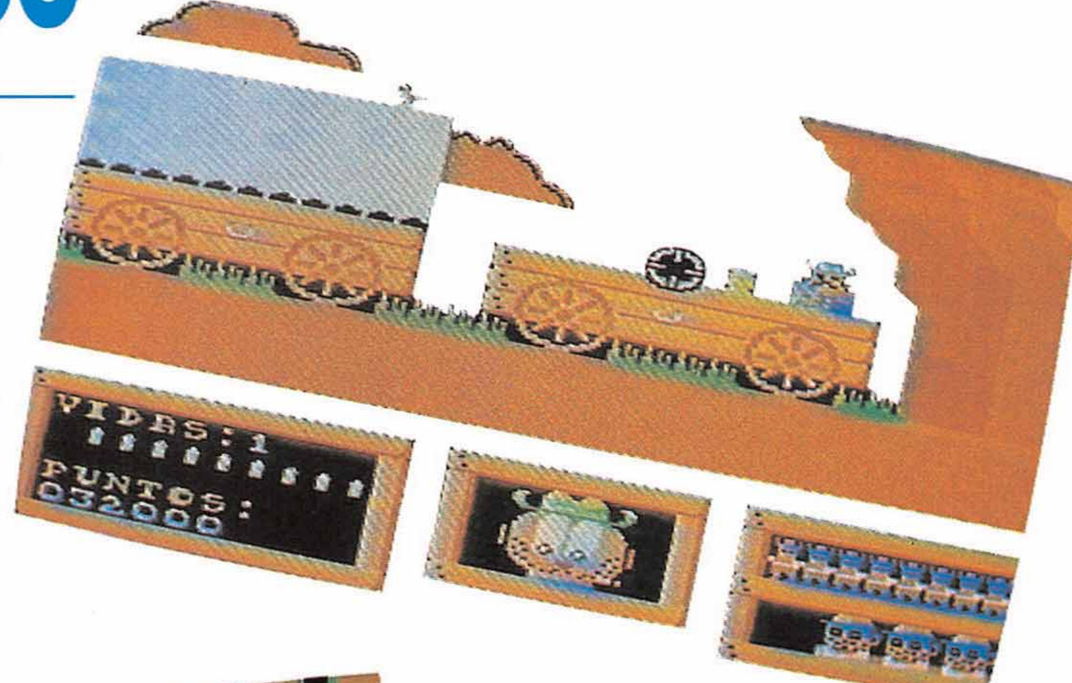


POCO RUIDO, MUCHAS NUECES

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E

Colt 36

MSX, Topo Soft



Nada mejor que el oeste para escenificar un programa en la más pura línea arcade. «Colt 36», que nos recuerda en parte a un programa que acaparó la atención de los fieles a las máquinas de videojuegos de la calle, nos sitúa en pleno oeste para defender la ley.

El juego se desarrolla en cuatro escenarios diferentes, un almacén, un cañón, una mina y el salón. A medida que vamos superando las fases el nivel de dificultad va aumentando. Como ya os hemos adelantado el objetivo del juego es colocar el punto de mira que controlamos sobre cada enemigo, en el momento exacto en que éste aparece. Si no actuamos con la rapidez suficiente sus disparos nos alcanzarán y perderemos una vida.

Para darle más emoción la munición es limitada, sólo podemos emplear 40 disparos en cada fase, aunque podremos reponerla al acceder a niveles superiores. «Colt 36» es un juego en el que la precisión de cada movimiento está estudiada. La distribución aleatoria de los enemigos obliga a permanecer atentos a la pantalla, pero esto no significa como en otros programas que sea imposible conocer los cuatro escenarios. Cada jugada tiene un tiempo no excesivo pero suficiente.

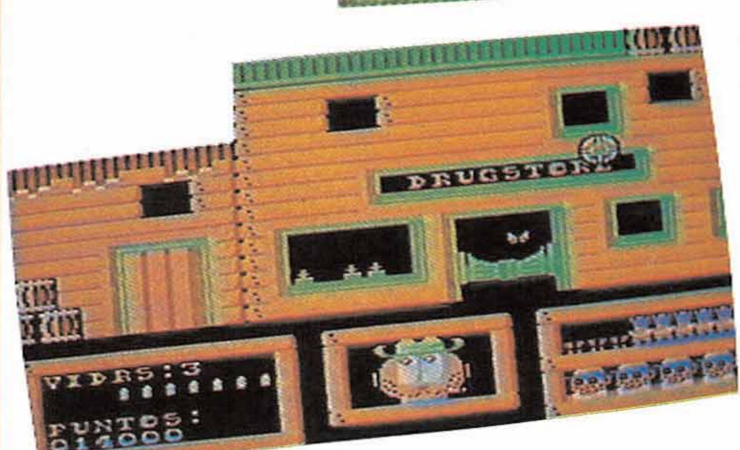
El planteamiento del juego es sencillo, lo que es lo mismo que decir que para completar Colt 36 no sólo es preciso hacer buen uso de nuestros reflejos, si no observar detenidamente la pantalla para averiguar cuál es el momento exacto en el que debemos actuar.

Gráficamente «Colt 36» responde adecuadamente al objetivo del juego; podremos observar perfectamente qué ocurre con los enemigos y con el resto de los objetos que aumentarán considerablemente nuestra puntuación. Una idea muy acertada es sustituir el protagonista por un punto de mira de considerable tamaño que además de facilitar nuestra puntería tiene una considerable movilidad, imprescindible para acertar a los indeseables.

«Colt 36» desarrolla una idea original, que reúne todos los elementos claves para convertir un juego en un programa de una adicción creciente con la dificultad. Un buen desarrollo que sitúa a este nuevo programa de la reciente compañía Topo Soft dentro de la línea de calidad que caracteriza en general a los programadores españoles.



Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	



NEMESIS™

SERMA TE DESAFIA



DE VENTA TAMBIEN EN KONAMI SHOP
C/. FRANCISCO NAVACERRADA, 19

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A SERMA:
C/. CARDENAL BELLUGA, 21.
Tels. 256 21 01 - 02. 28028 MADRID

TITULO: .... SISTEMA: ....
NOMBRE Y APELLIDOS: ....
DIRECCION: .... COD. POSTAL: ....
POBLACION: .... PROVINCIA: ....
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

C

Bomb Jack II

Spectrum, Elite

Hace algún tiempo, la versión para los ordenadores personales de una popular máquina de la calle revolucionó en lo que a adicción se refiere, el mundo del software. Muchos son los usuarios de todos los sistemas que podrían hablar de las horas que pasaron junto a este ratón volador recogiendo bombas.

Mucho nos tememos que esta gran aceptación ha motivado que la compañía Elite lance ahora su segunda parte, sin precedentes en una máquina más potente. Para ser sinceros, mucho no se han complicado la cabeza, han creado un programa que respeta básicamente la idea original, consiguiendo de este modo un programa semejante en cuanto a adicción, mejorando los gráficos hasta conseguir una sensación de perspectiva, carente en la primera versión, y modificando los objetos. Por lo demás, ambos programas cumplen a la perfección la misión de entretener, siendo el manejo del juego y su planteamiento idéntico.

Podríamos acusar a «Bomb Jack II» de falta de originalidad, pero aunque esto es cierto, hay determinados programas en los que la línea ascendente de adicción es tal que otros aspectos quedan relegados a un segundo plano. «Bomb Jack» fue sorprendente en su momento, una nueva forma de hacer ante un programa de ordenador fue el estigma que provocó su gran aceptación. No tememos equivocarnos al afirmar que su segunda parte, dejando de lado originalidad e innovación, provocará en los usuarios una reacción parecida a la de su predecesora, o lo que traducido en tiempo real significará muchas horas de paciente recogida de objetos extraños en este caso.

Una idea sencilla, un escenario no muy complejo, un sinfín de enemigos y múltiples objetos repartidos por unas cuantas pantallas, es todo lo que necesitamos para corroborar la idea de que frente al ordenador, en algunas ocasiones se pierde la noción del tiempo.

«Bomb Jack II» es un programa apto para todas las edades. No se necesita ser un genio de las matemáticas para dominarlo, ni quebrarnos la cabeza buscando soluciones a un rompecabezas de objetos, sólo necesitaremos esquivar enemigos y buscar un momento adecuado. Si todavía no has conocido una forma sencilla de enfrentarte a una situación que ponga a prueba tus nervios, no hay mejor entrenamiento que recorrer, junto a Jack, las pantallas de este adictivo programa.



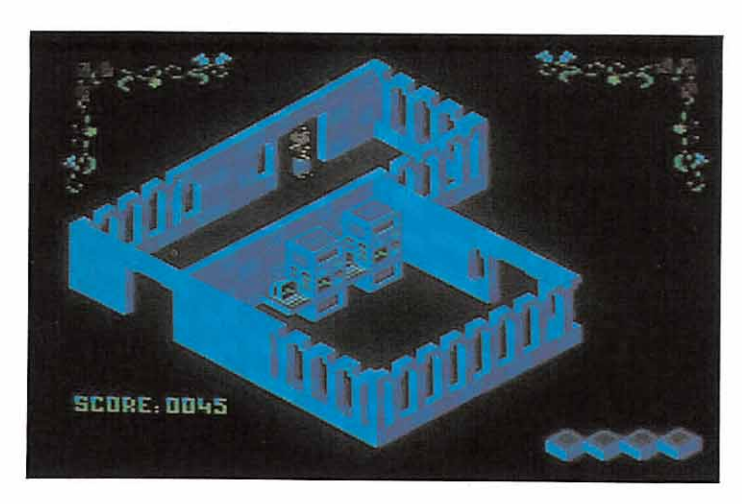


Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

LO NUEVO

ZOX-2099

Amstrad, Loriciels



Los programas típicamente arcade cuentan entre los usuarios de todos los sistemas con una buena acogida en la mayoría de las ocasiones. La compañía francesa Loriciels se lanza en este tipo de juegos con programa de curioso nombre, ZOX-2009.

Tras recorrer durante 12 días la galaxia, combatiendo en el espacio contra múltiples enemigos, llegaremos al planeta Hullm donde un peligroso personajillo llamado ZOX retiene a los habitantes del asteroide. Tu misión es sencilla, liberarlos de la amenaza; cosa nada fácil si tras echar un vistazo al planeta descubres que está formado por una compleja estructura laberíntica y que, como mínimo vamos a tener que echar mano de toda nuestra memoria para no sucumbir en manos de los fieles guardianes de ZOX.

Este nuevo programa de la prolífica compañía francesa reúne, en un mismo juego, los elementos característicos de un buen arcade como elevada adicción y velocidad considerable, con los elementos comunes a los tradicionales programas de laberintos. Unido todo ello a una buena ambientación con gráficos de gran calidad, que conforman un programa interesante en la más pura línea arcade.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		



Terror of the deep

Spectrum, Mirror Soft

Pocas cosas hay más pintorescas en Escocia que el legendario monstruo del lago Ness. Por eso un ingeniero escocés del siglo pasado, miembro activo de lo que en aquella época fueron los antecedentes de Green Peace, decidió salvar a la pobre criaturita de los efectos de unos extraños objetos con pinta de meteoritos, caídos del cielo que amenazaban la seguridad de Nessie y sus vecinos.

Un siglo después revivimos los acontecimientos a borde de un extraño batiscafo propiedad del ecologista escocés, en este programa de Mirror Soft, que para más datos es uno de los simuladores más originales que han caído en nuestras manos.

El programa es una correcta combinación de simulador y estrategia. Recorreremos las profundidades del lago, observando el panel de mandos de la nave durante la visita. Como en la mayoría de los simuladores el número de indicadores es alto, sin llegar a resultar excesivo. La característica más original es el manejo de los mismos, dos manos, —presuntamente las nuestras—, pulsarán cada botón siguiendo fielmente nuestras órdenes de joystick o teclado.

«Terror of the deep» es un simulador de fácil manejo, adecuados gráficos y curiosas notas coloristas. No olvides mirar de vez en cuando el mapa, si no quieres correr el riesgo de acabar misteriosamente con tu nave y tu equipo hecho añicos.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●		



Bob Winner

Amstrad, Loriciels

Muchos han sido los androides que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, pero jamás ninguno había alcanzado la perfección gráfica conseguida gracias a las imágenes digitalizadas de este programa de Loriciels.

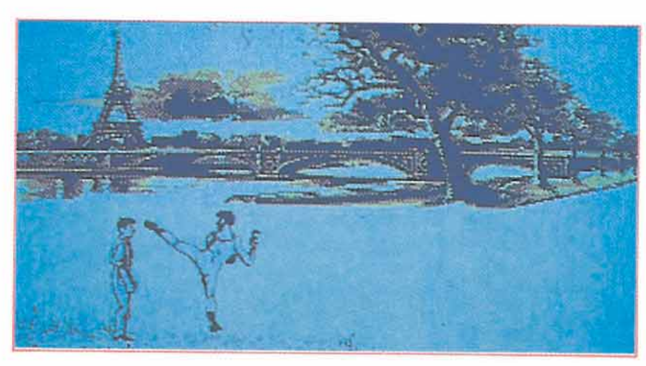
Habéis leído bien, imágenes digitalizadas, que convierten a «Bob Winner» en un programa de una calidad gráfica indiscutible, sabiamente acompañado por un sonido ajustado a cada movimiento. El argumento nos traslada a tres escenarios diferentes en los que Bob hará demostración de sus habilidades, guiados por tu diestra mano, si sabes combinar adecuadamente las amplias posibilidades del movimiento. Dependiendo de si mantienes o no pulsado el botón de disparo, conseguirás dar saltos de gran tamaño o golpear, en el más clásico estilo boxeo, a tus contrincantes. Damos por descontado



que podrás agacharte, disparar o evitar los obstáculos. Observaremos cómo nuestro protagonista se desploma contra el suelo, se hunde poco a poco o siente en su carne el feroz ataque de enemigos no humanos.

Los tres escenarios, con tres objetivos y planteamientos completamente diferentes, hacen que «Bob Winner» sea un programa en el que resulta imposible aburrirse, ya que en él pondremos a prueba nuestra habilidad y nuestros reflejos, como si frente a un programa de marcianos nos encontráramos.

Tu primera hazaña se desarrolla en París; con la torre Eiffel de fondo, te enfrentarás con boxeadores de principios de siglo, abejas futuristas y arenas movedizas que añaden una nota colorista al por sí complejo deporte de los puños.













El segundo objetivo se desarrolla en pleno oeste; como si nos encontráramos de pronto «solos ante el peligro», nos enfrentaremos a los pistoleros, que harán peligrar la existencia de un androide a punto de jubilarse.

El tercer objetivo, algo más complejo, nos traslada a una antigua civilización, donde un enfrentamiento mano a mano contra el tiempo exigirá mucho más que habilidad.

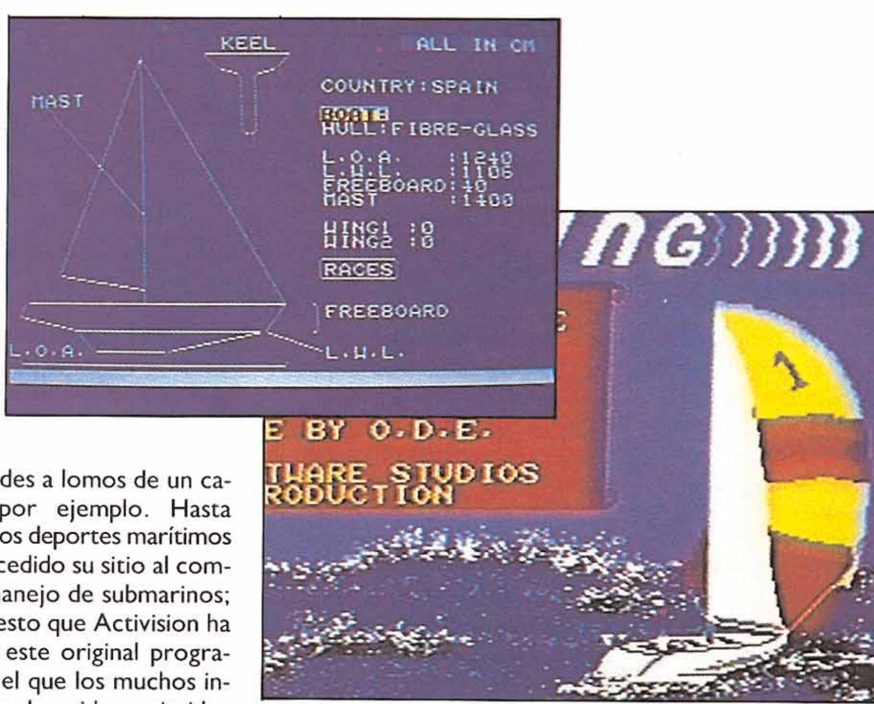
«Bob Winner» es un programa sorprendente en el que los múltiples combates, las imágenes digitalizadas y el perfecto sonido, sitúan a este programa de Loreciels en un umbral altísimo de calidad que, sin duda, revolucionará el mundo del software de acción.



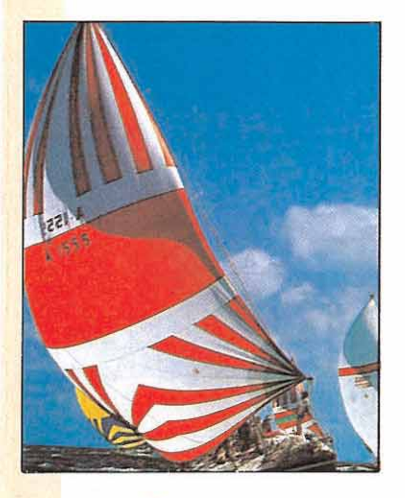
Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

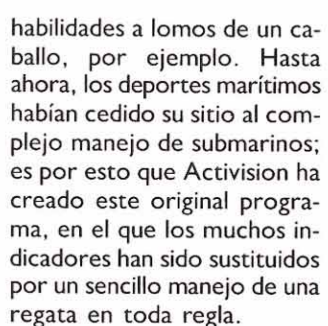
Sailing

Commodore, Activision

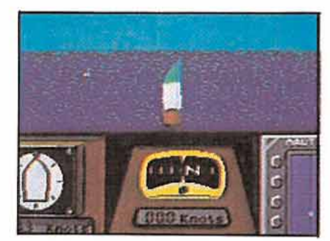


Muchos han sido los deportes que de una forma u otra han sido adaptados a nuestros ordenadores. Así hemos participado en carreras de motos, hemos pilotado todo tipo de aparatos de combate o hemos demostrado nuestras habilidades a lomos de un caballo, por ejemplo. Hasta ahora, los deportes marítimos habían cedido su sitio al complejo manejo de submarinos; es por esto que Activision ha creado este original programa, en el que los muchos indicadores han sido sustituidos por un sencillo manejo de una regata en toda regla.





Si «Sailing» fuera sólo eso, con algo de habilidad por nuestra parte todo estaría solucionado, pero esconde mucho más. En principio, el programa no se limita a permitirnos participar en la competición, señalando nuestra posición, sino que deberemos diseñar, previamente, nuestro balandro, teniendo en cuenta factores tan importantes como las condiciones climatológicas o el material empleado en su construcción. Si quieres defender los colores de España, tampoco será un inconveniente, ya que podrás elegir entre un total de 18 naciones. Un detalle curioso dentro de un programa que combina sabiamente estrategia y habilidad.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

Big trouble in the little China

Commodore, Electric Dreams

Una nueva adaptación de las pantallas cinematográficas llega de la mano de Electric Dreams; este conocido título pronto estará también disponible para Spectrum y Amstrad. El argumento nos traslada al barrio chino de San Francisco, donde el malvado de la película, el mandarín Lo Pan, tiene secuestradas a las novias de dos de los protagonistas. Ambas chicas sólo han cometido un error ocasional para caer en manos de Lo Pan: tienen los ojos verdes; la cualidad imprescindible para que Lo Pan haga un pacto con el demonio y obtenga a cambio de sus vidas la inmortalidad. Como bien imagináis los dos solícitos enamorados reclutarán, por el camino, a un antiguo amigo que les ayudará a recorrer las cuatro fases de que consta el juego hasta rescatar a las prisioneras.

Un argumento no excesivamente original que añade en el ordenador buenos gráficos, gran variedad de movimientos y un elevado número de enemigos. «Big trouble in little China» cuenta, además, con tres protagonistas intercambiables, que deberás escoger dependiendo del obstáculo al que debas enfrentarte. Cada uno demostrará sus habilidades en las artes marciales, en el combate cuerpo a cuerpo o en el empleo de la magia. Tres atrevidos protagonistas, que repondrán energía y armamento si los guías por el camino correcto y aprendes a utilizar su fuerza en cada momento. Una videoaventura en la que estrategia y habilidad en las artes marciales se unen para mantener la adicción en un elevado nivel.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

Hive

Spectrum, Amstrad, Firebird

Hive es un programa ambientado con gráficos geométricos que convierten a este arcade clásico en un programa original. En el irreconocibles insectos se dedicarán a mermar nuestra energía y a impedirnos el acceso a partes conflictivas del laberinto. Contra ellos nada mejor que una extensa gama de armamento casi intergaláctico que nos permitirá recorrer la original colmena que sirve de escenario a este arcade que sustituye naves de marcianos por bichos inmundos.



Encontraremos indicadores de energía, armamento, selector de imágenes, récord y avisador automático de presencia enemiga. Los elementos clave de una videoaventura para que además de acelerar, coger o soltar objetos, saltar y un largo etcétera de habilidades mantengan nuestra atención frente a este original programa del sello Firebird.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•			
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		

The Sentinel

Commodore, Firebird

El espectacular sonido que acompaña en muchas ocasiones a los juegos de Commodore es, en este programa de la serie oro de Firebird, una realidad. Si a él unimos unos gráficos tridimensionales de una calidad aceptable, tendremos los elementos que dan vida a un arcade con una considerable dosis de estrategia. «The Sentinel» es uno de esos programas al que hay que dedicarle unas cuantas horas para sacar algo en claro, o lo que es lo mismo, tiene un grado de dificultad considerable.

El objetivo del juego es conseguir que el protagonista se convierta en el gobernador de un elevado número de zonas, enviando a mejor vida a los antiguos centinelas de cada una de ellas. «The Sentinel» es un arcade en el que un cursor ocupa el papel principal para acompañar a los usuarios de Commodore en este original recorrido por la galaxia.



Adicción	•	•			
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		

Chamaleon

Commodore, Electric Dreams

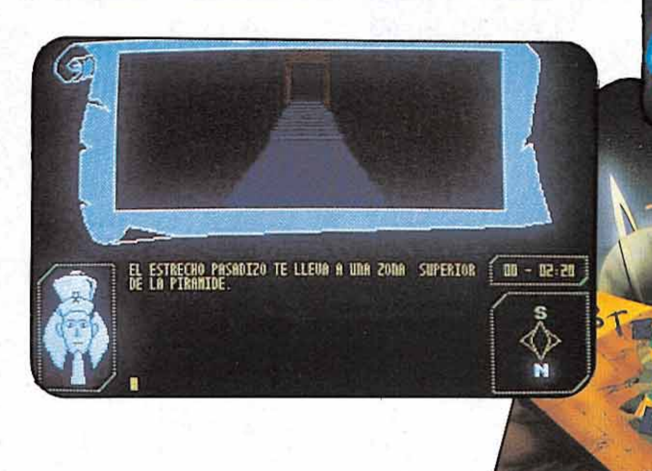
Chamaleon es un arcade puro en el sentido más amplio de la definición. Dirigir al protagonista en su recorrido turístico en plena naturaleza es en esencia la base de este programa. Acompañarle en su paseo resultaría como mínimo gratificante, si no fuera por que el objetivo del juego va bastante más lejos. Sobre él ha recaído la enorme responsabilidad de devolver a la naturaleza su estabilidad, perdida en un conflicto que no viene al caso recordar. Para ello debe localizar los flujos envenenados y esperar a que las circunstancias —léase los indicadores señalen condiciones óptimas— le permitan recuperarlos. Todo ello estará amenizado por varios objetos y seres extraños que robarán sólo con su contacto la energía al sufrido protagonista.

«Chamaleon» es un programa interesante, con un grado de dificultad elevado, aderezado con agradables gráficos y el buen sonido, que comienza a ser una constante en Commodore.

Adicción	•	•			
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•			
Valoración	•	•	•		

El enigma de Aceps

Amstrad, ACE Software



Las aventuras gráfico-conversacionales en inglés no han tenido hasta ahora una acogida muy buena entre los usuarios españoles, debido, claro está, al idioma. Esta dificultad adicional ha sido superada por este programa con sello español, que llega hasta nosotros para demostrar que no consiste todo en disparar con precisión contra enemigos móviles.

El objetivo del juego es desvelar el conjuro que el faraón Aceps I empleó para evitar que nadie profanara su cámara mortuoria. Para ello debemos recorrer pacientemente las ochenta pantallas de que consta el juego, manteniendo con nuestro ordenador una conversación en toda regla. Habéis leído bien, una conversación, ya que una de las innovaciones de «El enigma de Aceps» es la de acompañar los textos que aparecen en pantalla con la voz sintetizada de nuestro ordenador. Como nota anecdótica es un detalle muy interesante, aunque a efectos prácticos no tiene ninguna utilidad.

El juego consta de un amplio vocabulario, que permite dar órdenes o estructurar sencillas frases para intentar averiguar el enigma de la pirámide.

Se presentan en pantalla la brújula, que señala hacia dónde puedes dirigirte, un reloj, que identifica cada segundo con un minuto real, y el guía, que teóricamente nos muestra el camino. En la parte superior aparecen los gráficos de la pirámide, que sin olvidar la gran resolución alcanzada, pasan de pantalla a pantalla haciendo un curioso recorrido desde el centro hacia los lados.

«El enigma de Aceps» es un interesante programa conversacional que, sin alcanzar el nivel de adicción común a los programas típicamente arcades, sí consigue mantenernos entretenidos durante bastante tiempo. Los contratiempos que encontrarás son múltiples: momias asesinas, zonas sin luz, llaves sin las que resultaría imposible abrir puertas, objetos imprescindibles para superar trampas y armas variadas para enfrentarnos a los enemigos.



Todos los elementos constantes en las videoaventuras de acción, pero con la ventaja para nuestros nervios de utilizarlos con la fuerza de la palabra. Un título que ocupará un lugar destacado entre programas de idéntica clasificación general, que añade a los agradables gráficos un espectacular sonido, imprescindible para trasladarnos a las cálidas tierras de Egipto.

Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		

¡NO PUEDE SER!

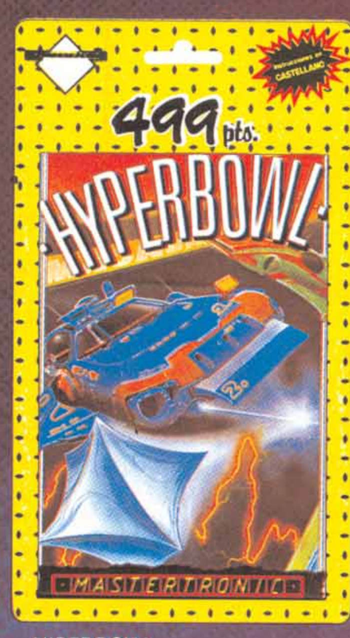


COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



FEUD

Utiliza tu sabiduría para encon-contrar los ingredientes de las POCIONES MAGICAS, y recita los conjuros de tu maligno enemigo LEANORIC.



HIPERBOWL

En el año 3.600 el hockey sobre hielo ha alcanzado un nivel de alta tecnología. Diez clases diferentes de naves, se enfrentan en un campo metálico ...

SPECTRUM

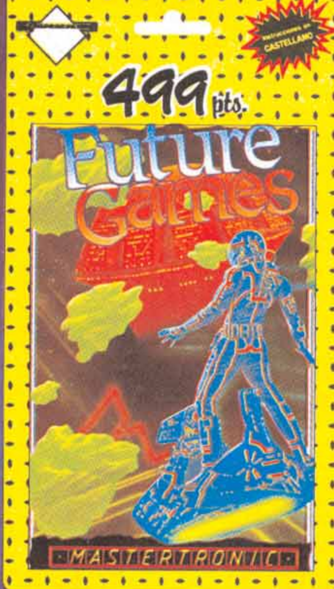


HOW TO BE A HERO (COMO SER UN HEROE)

¿Te creías un héroe?. Pues bien, se te presentan tres pruebas; elije entre ser un cobarde o un valiente afrontando el peligro.

SPECTRUM
AMSTRAD

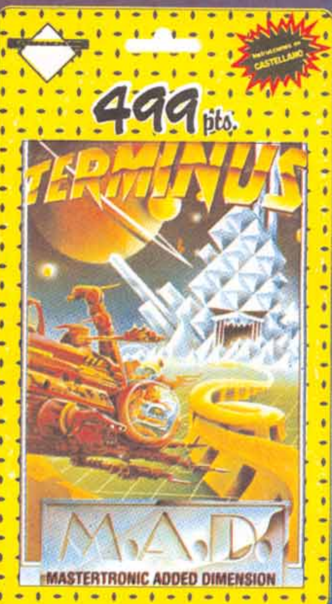
SPECTRUM



FUTURE GAMES

Juéga tu libertad contra la muerte. Si ganas, la consigues, si pierdes, desde el lugar donde estés, ya no te importará ...

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



TERMINUS

Un grupo de gamberros, que siembra el pánico por donde pasa intenta rescatar a su lider de planeta prisión TERMINUS.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD



NINJA

Eres un NINJA, demuestra tu destreza luchando contra los mejores Budokas en un combate a MUERTE.



Y otros 120 juegos mas.



DRO SOFT

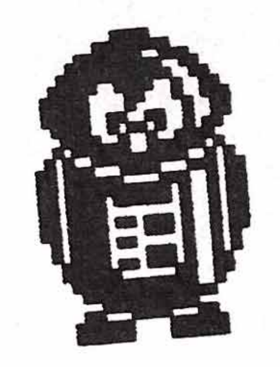
MASTERTRONIC

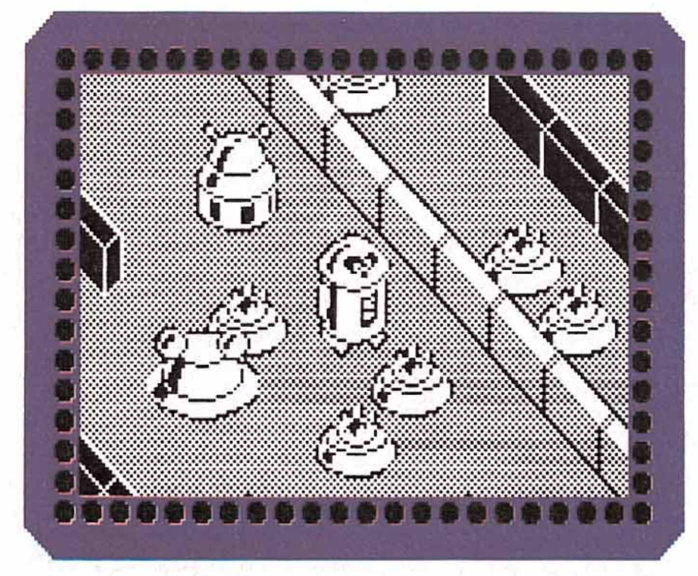
Martianoids

Spectrum, Ultimate

Ultimate se ha caracterizado siempre en sus videoaventuras por la complejidad de las mismas. Innumerables objetos han hecho sufrir a los usuarios que acompañaron en sus viajes a monstruos, androides caseros y a los múltiples protagonistas de cada una de sus videoaventuras.

«Martianoids» corrobora plenamente esta afirmación. En él un curioso robot que surge de las profundidades de la tierra para recorrer, no sin alguna que otra dificultad, las pantallas que conforman la estructura de la nave. El emperador de no importa qué galaxia te ha encargado que acabes con los molestos martianoids. Poco a poco se han introducido en tu nave con la misma facilidad que la cocacola llegó a nosotros, con una sola idea en sus mentes de usurpadores: hacerse con el control del ordenador central de la nave. El robot no le haría gracia a ningún emperador, pero los más prácticos pensarían que siempre queda la posibilidad de comprar uno nuevo. Desgraciadamente ésta no es una solución viable, el ordenador, también llamado cerebro, controla cada uno de los movimientos del planeta; nadie puede acceder a él sin el consentimiento expreso del emperador





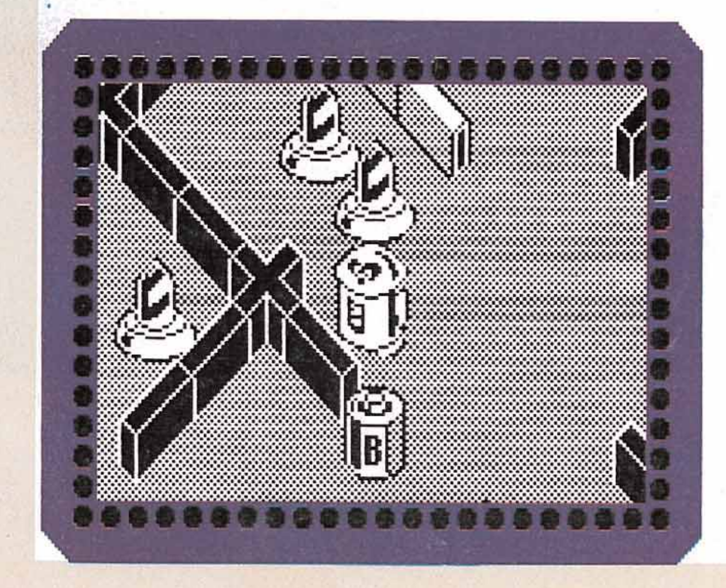
La misión entraña una responsabilidad considerable, pero si aún así quieres disfrutar de esta maravilla de Ultimate sería conveniente que contaras con algún que otro dato más para lanzaros sin miedo a la aventura.

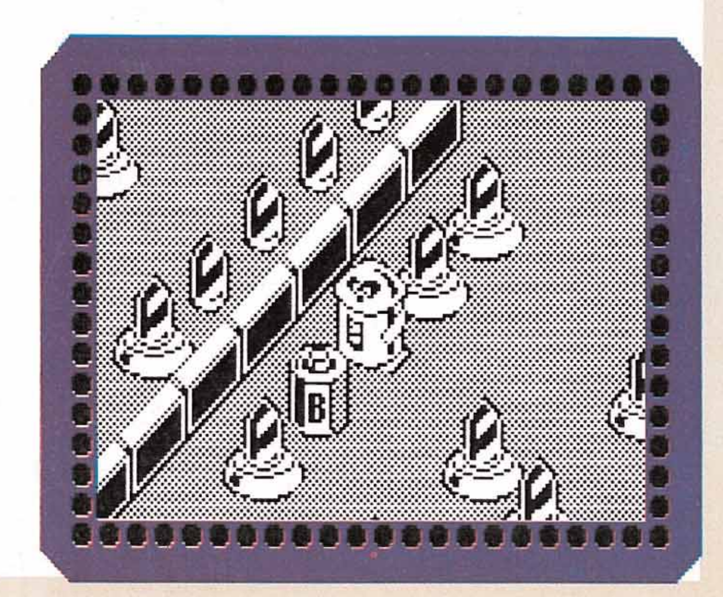
El manejo del protagonista es idéntico al de otros personajes de Ultimate, una tecla señalada hará que gire hasta situarlo en la posición adecuada, el resto es continuar por el mismo camino. Encontraréis objetos de variada utilidad, algunos serán imprescindibles, otros repondrán nuestra energía o impedirán que nuestros enemigos nos sigan los pasos. Por supuesto contaremos con un potente armamento para acabar con todos aquellos que se pongan excesivamente pesados, aunque en más de una ocasión tener puntería no será sólo lo imprescindible.

Defender un ordenador en una nave plagada de martianoids es sinónimo de pasar muchas horas ante el ordenador, con una extraña adicción más cercana al hipnotismo que a una tarde disparando sin piedad. Ultimate ha demostrado siempre que la calidad cuenta con un número de incondicionales aunque la dificultad sea grande en algunas ocasiones, «Martianoids» no iba a ser una excepción.



Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	●





SUPERSORTEO OnLine

7 tablas completas de WIND SURFING.

Por la compra de cada juego **MASTERTRONIC**
EXIGE tu número para participar en el sorteo.

MISTERTRONIC

F2

499 pts.
Serie M.A.D. 699 pts.

Del 1 de Mayo
al 30 de Junio en

OnLine
División de Informática



GALERIAS

Tus juegos,
AUN MAS BARATOS

Enduro Racer

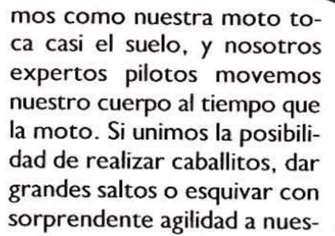
Spectrum, Activision

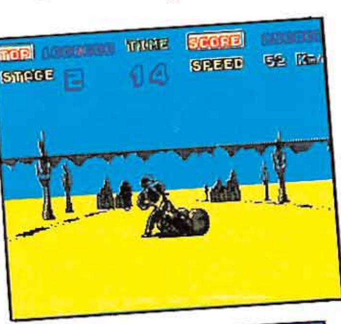
Si os reconocéis como fieles adictos a los juegos de ordenador, es muy probable que antes de decidiros a comprar un ordenador pasaráis muchas horas en las máquinas de videojuegos de la calle, dejando en ellas, además de vuestro reconocido esfuerzo, empeñada hasta la camisa. «Enduro Racer» es una de esas máquinas ante las que más que conveniente es aconsejable dejarse llevar por la tentación de hacer una demostración pública de nuestras habilidades.

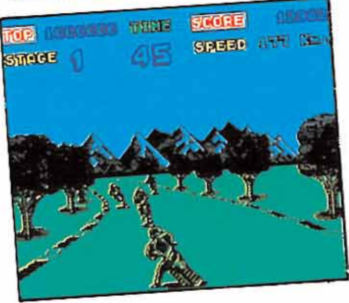
Hace algún tiempo os adelantamos que Activision preparaba la conversión para Spectrum, Amstrad y Commodore de esta popular máquina. Ahora lo que entonces era un proyecto es una realidad. Sorprendentemente la adaptación ha dado como resultado un programa excepcional, que dejando de lado las diferencias inherentes a ambas máquinas, es, sin temor a equivocarnos, el mejor simulador de carreras de motos que ha llegado al Spectrum. Los que conozcáis la máquina de la calle, tal vez al principio hechéis en falta algo, las diferencias entre el manillar de la máquina y el joystick son considerables, pero podemos aseguraros que no es un obstáculo insalvable, porque, ¿os imagináis un Spectrum con pinta de moto? Imposible.

«Enduro Racer» es una carrera contrareloj, en la que para darle algo más de emoción al asunto además del resto de los competidores y del tiempo límite del que disponemos para pasar cada fase, innumerables objetos aparecerán como por arte de magia cuando menos lo esperemos para convertirlo en un auténtico simulador de cross. Así se sucederán hoyos, piedras y motoristas.

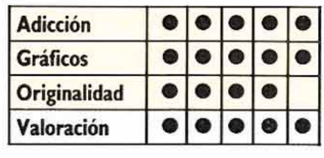
Es evidente que para que podamos superar todos los obstáculos, nuestra moto debe estar equipada de forma adecuada y permitir alcanzar una velocidad casi real. Gracias a los sorprendentes gráficos la sensación de realidad está muy lograda. Como ejemplo en cada curva veremos como nuestra moto toca casi el suelo, y nosotros expertos pilotos movemos nuestro cuerpo al tiempo que la moto. Si unimos la posibilidad de realizar caballitos, dar grandes saltos o esquivar con sorprendente agilidad a nuestros contrincantes podremos comprobar que estamos ante un programa de gran originalidad.







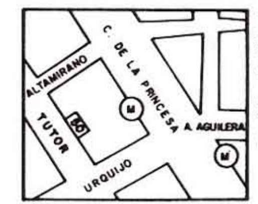
«Enduro Racer» no sería lo que es si no contara con un nivel de adicción tan elevado conseguido tanto por su animación como por su calidad gráfica. «Enduro Racer» es uno de esos programas ante los que no caben palabras, en el que se cumple ese tópico que tanto hemos oído, una imagen vale más que mil palabras. Sólo cinco minutos son necesarios para quedar sumidos en otro mundo. Aunque parezca imposible «Enduro Racer» convierte a nuestro Spectrum en una potente máquina de videojuegos. No se puede pedir más.



Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD SPECTRUM MSX

MULTIFACE TWO	1.6500
DISCOLOGIE	7.000-D
ARKANCID	875
ARKANCID	2.250-D
ACE OF ACES	1.200
ACE OF ACES	2.250-D
ARMY MOVES	875
ARMY MOVES	2.250-D
ACRO JET	1.200
ACRO JET	2.250-D
ALIENS	880
ALIENS	2.695-D
BREAKTHRU	875
BREAKTHRU	2.250-D
BACTRON	995
BACTRON	2.695-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
COBRA	875
COBRA	2.250-D
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DRAGON'S LAIR II	875
DRAGON'S LAIR II	2.250-D
DRAGON'S LAIR	875
DRAGON'S LAIR	2.250-D
DEEP STRIKE	875
DEEP STRIKE	2.250-D
EXPLORER	880
GAME OVER	875
GAME OVER	2.250-D
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.250-D
GOONIES	875
GOONIES	2.250-D
GREAT ESCAPE	875
GREAT ESCAPE	2.250-D
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
GHOSTE'N GOBLINS	3.000-D
IMPOSSABALL	875
LEADER BOARD	1.200
LEADER BOARD	2.250-D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.950-D
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D

MILLION 3	1.750
MILLION 3	2.750-D
MGT	995
MGT	2.695-D
NEMESIS	2.000
NEMESIS	4.000-D
PALITRON	875
SIGMA 7	875
SIGMA 7	2.250-D
TENNIS 3D	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
UCHI MATA	875
WAR LOCK	875
WINTER GAMES	875
WINTER GAMES	2.950-D
XEVIOUS	875
XEVIOUS	2.250-D
ZOMBI	2.800-D
10 FRAME	875
3D GRAND PRIX	2.200
3D GRAND PRIX	3.100-D
4 SUPER 4	1.750
4 SUPER 4	2.750-D

POW 8256-8512

AFTER SHOCK	4.800
BATMAN	3.200
BRIDGE PLAYER	3.400
BRUNO BOXING	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
COLOSSUS CHESS 4	3.400
3D CLOCK CHESS	3.400
FAIRLIGHT	3.400
GRAPHICS	4.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
SCUTHERN BELLE/AIR CONTROL	3.500
SNOOKER BILLAR	4.200
STAR GLIDER	5.800
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	7.000
LAPIZ OPTICO	15.000

ARKANOID	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ANTIRIAD	1.200
ACA OF ACES	1.200
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BREAKTHRU	875
BAZOOKABILL	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS	875
COBRA	875
COSA NOSTRA	1.400
DRAGON'S LAIR II	875
DRAGON'S LAIR	875
DOUBLE TAKE	875
DUSTIN	875
DEEP STRIKE	875
DANDY	880
EIDOLON	880
EXPLORER	880
FIST II	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.000
GAUNTLET	875
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
HYPABALL	2.000
IMPOSSABALL	875
JAIL BREAK	2.000
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LEADER BOARD	1.200
MILLION 3	1.750
MINDSTONE	2.000
MERMAID MADNESS	880
NEMESIS	2.000
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875
NODES OF YESOD	2.000
ORBIX	1.200
PAPER BOY	1.200
PRODIGY	880
RETURN TO OZ	2.000
SIGMA 7	875
SHORT CIRCUIT	875

SHADOW SKIMMER	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER CYCLE	1.450
SHAOLINS ROAD	875
SUPER SOCCER	875
SPINDIZZY	880
SCCOBY DOO	1.200
TERRA CRESTA	875
TWISTER	875
THINK	1.400
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THANATOS	875
T T RACER	1.200
TALOS	875
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
V.	875
WINTER GAMES	875
WORLD SERIES BASKET	875
WAR	1.400
XEVIOUS	875
XARQ	880
1942	1.200
4 SUPER 4	1.750

JOYSTICKS

QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II TURBO	3.200
PRO 5000	3.400
KONIX	3.200
DISKETTE 3''	700

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

D=DISCO
K=CARTUCHO

ABU SIMBEL	875
AVENGER	875
BATMAN	875
BINARY LAND	875
CAMELOT WARRIORS	875
CYBERUN	875
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400
DYNAMITE DAN	875
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
DONKY KONG	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FUTURE KNIGHT	875
FLIGHT PATH 737	1.200
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONDO	2.400
LAZY JONES	875
LAS 3 LUCES DE G	875
PENTAGRAM	875
SNOWMAN	875
SPOOKS	875
SPITFIRE 40	875
SPY VS. SPY II	875
SORCERY	2.200
SUPER SELLERS	2.800
THE HOBBIT	2.500
TRAILBLAZER	875
VACUMANIA	875
WHO DARES WINS II	1.400
BANANAS	4.000-K
CALCUL (INFANTIL)	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
MONKY ACADEMY	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PAIRS	4.000-K
TELEBUNNIE	4.000-K
TIME PILOT	4.500-K
YIE AR KUNG FU	4.500-K
YIE AR KUNG FU II	4.500-K

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

TEL.: ....

TÍTULOS: AMSTRAD ☐ SPECTRUM ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

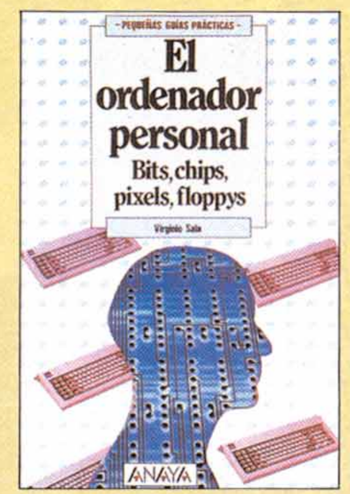
TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

EL ORDENADOR PERSONAL. BITS, CHIPS, PIXELS, FLOPPYS

VIRGILIO SALA
ANAYA
189 Págs.

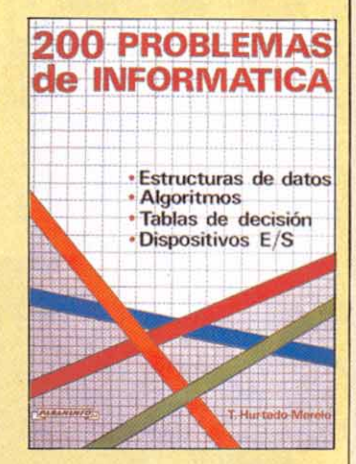


Este texto, perteneciente a la colección pequeñas guías prácticas, es en esencia una pequeña introducción al tema de la informática, abordado desde varios aspectos. Se abarcan temas tan variados como funcionamiento, lenguajes de programación, o repercusiones sociológicas sobre su empleo. Todo ello presentado de forma asequible, lo que no exige ningún conocimiento previo sobre el mundo de la informática.

Tratado de un modo entretenido y didáctico, incluye, además de ilustraciones y diagramas, un diccionario de términos informáticos de gran utilidad para quienes se inicien en este mundo. Es, pues, un libro interesante que permitirá a sus lectores conocer nuevos datos sobre informática, para poder hablar de todo sin intención de profundizar en la materia.

200 PROBLEMAS DE INFORMÁTICA

T. HURTADO MERELLO
PARANINFO
244 Págs.



Este texto que nos ocupa nace para suplir, dentro de la bibliografía existente en materia de informática, el espacio vacío que los libros teóricos han dejado sin rellenar. *200 problemas de informática* es básicamente un texto de estudio práctico de problemas planteados en variados temas como algoritmos, ficheros, tablas de decisión o dispositivos de entrada y salida.

El planteamiento del libro, completamente didáctico, consta de dos partes. En los primeros capítulos se plantean problemas con sus soluciones correspondientes y una detallada explicación de cada paso. Este desarrollo permite adquirir los conocimientos imprescindibles para que el lector se enfrente en la segunda parte a los ochenta problemas enunciados en el texto.

Este libro de problemas, con la base educativa cimentada en los conocimientos de su autor, catedrático de lenguajes y sistemas informáticos en la E.U.I. de la Universidad Politécnica de Madrid, es el instrumento imprescindible para estudiantes y para el lector en general que encontrará la forma de aplicar sus conocimientos teóricos.

SYMPHONY TRUCOS Y RECURSOS

DUANE L. FELDMAN
ANAYA
352 Págs.

Para todos aquellos que quieran ampliar sus conocimientos sobre este popular paquete integrado y descubrir todas sus posibilidades ha salido este libro que pretende ser de algún modo una completa guía de consulta y, además, la base donde poder desarrollar de forma práctica todas las peculiaridades del *Symphony*.

El libro no pretende iniciar al usuario, de este paquete, en su manejo sino que más bien va dirigido a todos aquellos que conociendo los aspectos más elementales del mismo deseen ampliar sus conocimientos, descubriendo trucos y recursos que lo hacen mucho más potente aún. Sin embargo, también podrán beneficiarse de esta obra todos aquellos que tomen contacto con el programa por vez primera, llegando a ser incluso, un sustitutivo del manual, mucho más claro.

Es, en definitiva, un libro de consulta muy práctico y lleno de consejos muy útiles que nos permitirá descubrir la verdadera potencia de *Symphony*.

MICRO-PROCESADORES

J. M. ÁNGULO
PARANINFO
424 Págs.

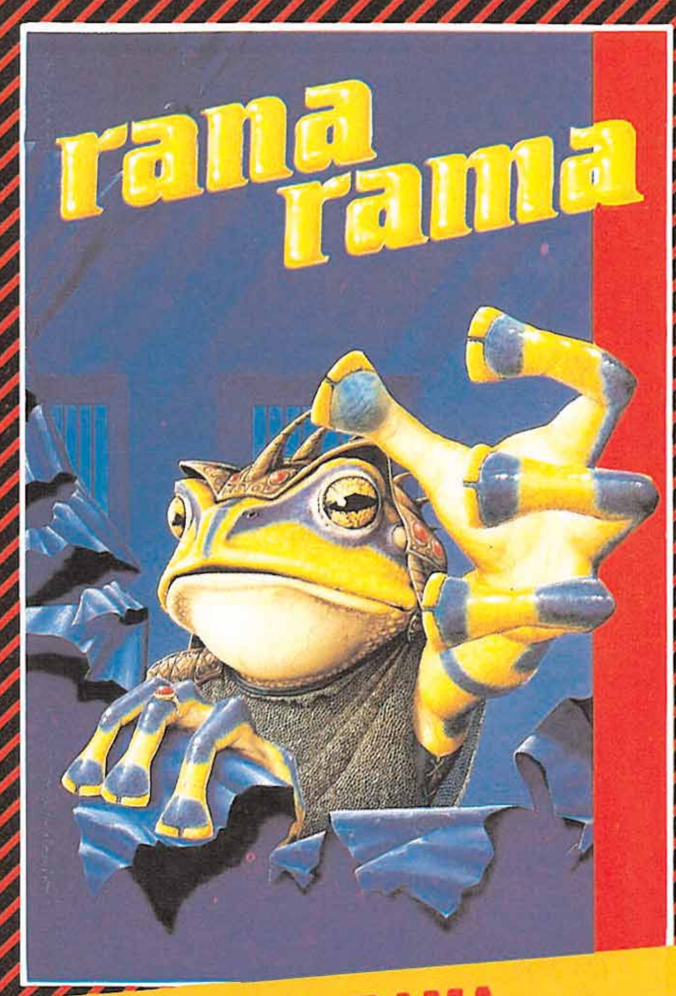
Microprocesadores es un libro especialmente recomendado para todos aquellos usuarios con ligeras nociones sobre el mundo del hardware que quieran ampliar sus conocimientos o adentrarse, por primera vez, de lleno en el tema.

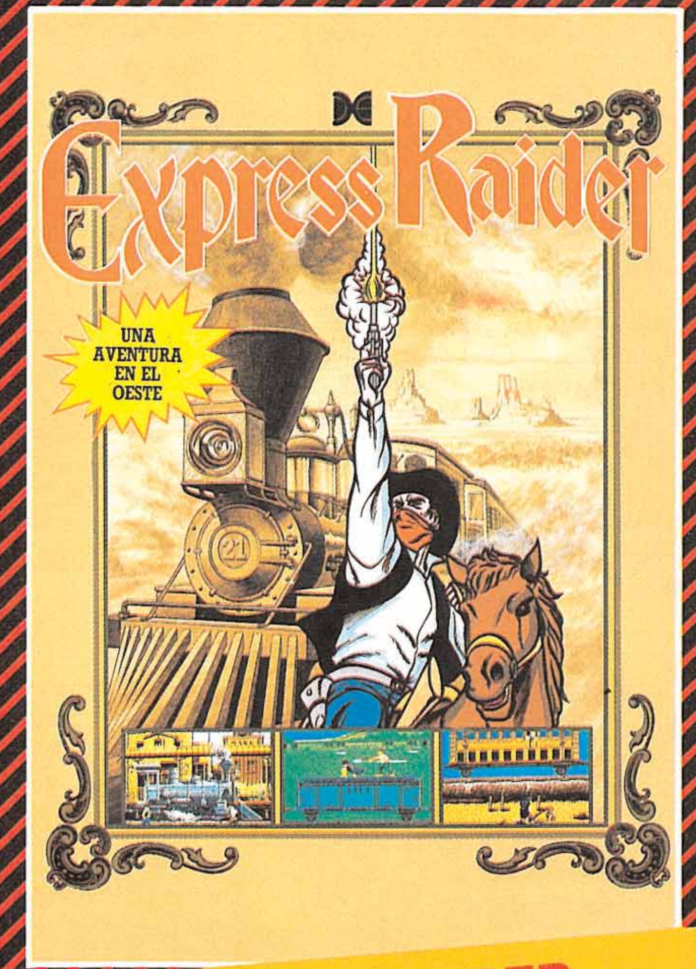
Se encuentra dividido en tres partes. La primera nos introduce de una forma general en el mundo de la informática, haciendo especial hincapié en la arquitectura física de la máquina, que a la postre será la base sobre la que se cimenten los capítulos siguientes.

El segundo bloque está dedicado a la programación de los distintos microprocesadores, eligiendo como modelo el popular 8085 de INTEL.

La tercera parte se destina a prácticas y programas de experimentación, y en ella se explican de una forma muy clara todos los conceptos desarrollados en los capítulos anteriores, mediante una serie de ejercicios orientados a clarificar definitivamente el funcionamiento práctico.

¡¡NO PUEDES P





RANA-RAMA

La historia de un mago convertido en rana. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva su apariencia humana. La prestigiosa revista *Micromanía* ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que necesitas para pasarlo de miedo.

EXPRESS RAIDER

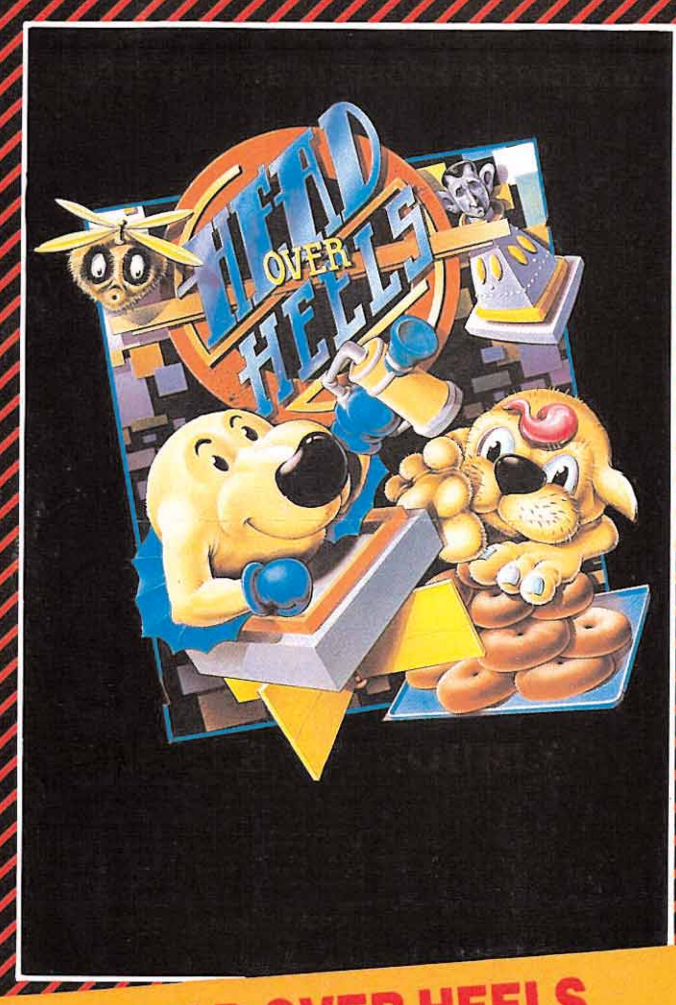
Como en las clásicas películas del Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... EXPRESS RAIDER lo tiene todo.

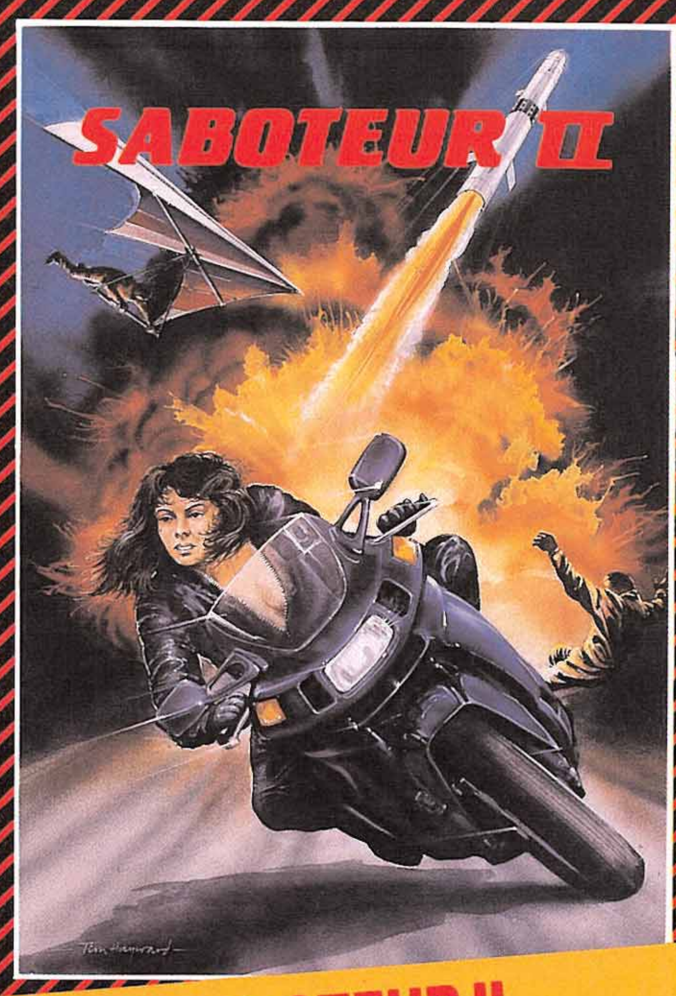
... O TE PERDERIAS LOS MEJORES JUE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

PERDERTELOS !!





HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

SABOTEUR II

La continuación de uno de los programas de mayor éxito de todos los tiempos. La hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

GOS DEL MOMENTO

Ser original te cuesta muy poco

875 ptas.

* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

PAPERBOY

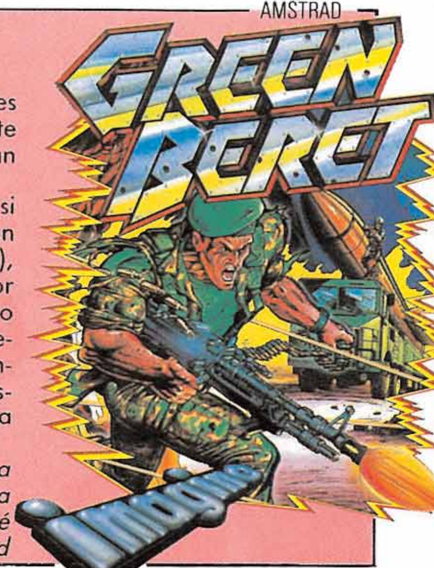
Con este cargador obtendréis vidas infinitas y un ilimitado número de periódicos. Para utilizarlo teclear el cargador y activarlo con RUN (ENTER), seguido de LOAD (ENTER) para cargar la primera parte del programa. Cuando se borre el programa, teclea POKE 1Ø12,78: RUN (ENTER), dejando correr el juego.

```
10 REM VIDAS INFINITAS PAPER BOY
20 READ X:POKE 20100+A,X:A=A+1: IF X<>0 THENGOTO 20
30 DATA 169,4,141,49,8,185,149,78,153,52,4,136,208,247,76,13,8,169,96
40 DATA 141,166,41
50 DATA 141,107,40
60 DATA 76,52,8,0

READY.
```

AMSTRAD

GREEN BERET



Si en este juego no puedes pasar ni la primera fase, este truco evitará que te salgan enemigos por delante.

El truco consiste en que si conseguimos que nos sigan tres hombres (con metralleta), no aparecerá ninguno por delante de nosotros. Esto no nos funcionará cuando pasemos de una fase a otra, cuando salgan los hombres. Este truco también vale para Spectrum.

Carlos Dié Villacampa
Barcelona
Daniel San José
Madrid

MSX

LOS GOONIES

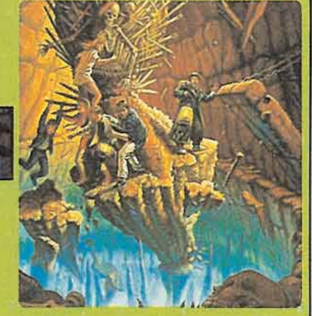
Para poder acceder en este juego a cualquiera de las 5 fa-





ses, debemos apretar simultáneamente las siguientes combinaciones de teclas:

Primera fase: GOONIES
Segunda fase: MR SLOTH
Tercera fase: GOON DOCKS
Cuarta fase: DOUBLOON
Quinta fase: ON££Y£D WILLY.



Guillermo Pérez Lojo
La Coruña

COMMODORE

EVERYONE'S A WALLY

Encontraréis cinco alimentos para recuperar energía; el principal inconveniente es que cada personaje tiene asignado un alimento. Éstos son:

Wally: en la panadería encontrará la hamburguesa.

Wilma: repondrá energía en la casa de Wall Street con la pizza.

Tom: la mermelada es su fuerte, la encontrará en la carnicería.

Dick: encontrará su sustento en el pub «Red Lion».

Harry: sólo le sirve la pera que aparece dentro de la casa de Wally.

Miguel Ángel González
Madrid

COMMODORE

MONTY ON THE RUN



A continuación, os envío una frase que hay que poner una vez que aparezca el récord y que os ayudará a terminar el juego. La frase es:

"I WANT TO CHEAT"

Cuando pongáis esta frase, coger los objetos útiles y empezar la partida en la primera pantalla, en la cual te podrán matar, pero en la segunda, observaréis que hay una especie de barquito... Tendremos que cogerlo por la izquierda y ya podremos llegar al final del juego. También habrá que tocar, en la pantalla que está más a la izquierda y por la parte de arriba, el cuadro parpadeante.

Marcelino García Peñalba
Madrid

COMMODORE

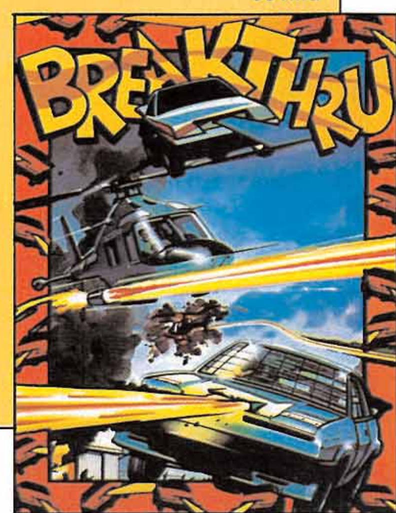
KUNG-FU MASTER

Con estos pokes podréis acabar este completo juego de artes marciales, pasando sin preocuparos a las diferentes fases y eliminando los enemigos finales o todos los que os apetezcan.

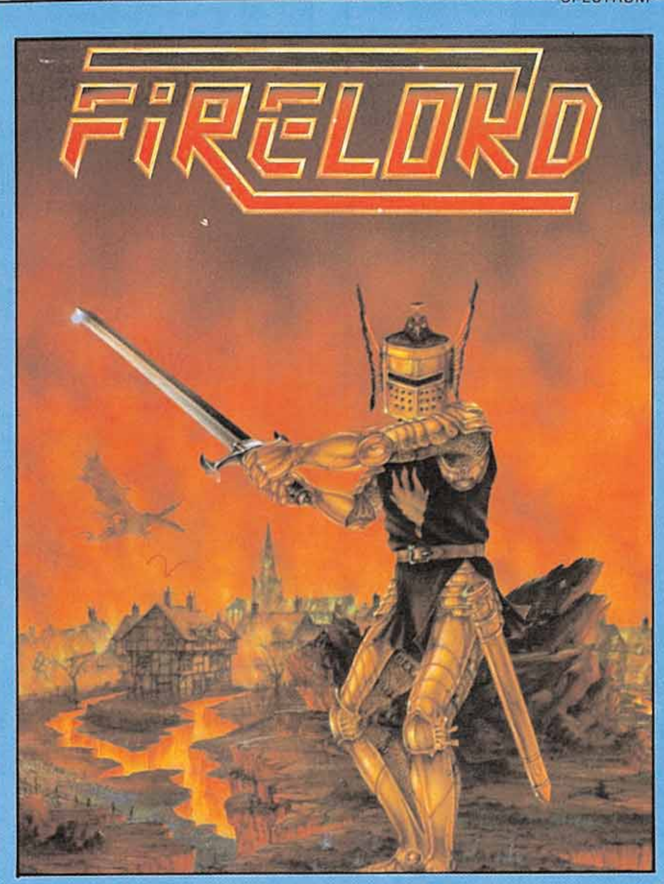
Introducir los pokes de la forma normal y tras hacer un reset teclear lo siguiente:

POKE 37359,234 sólo enemigos finales.
POKE 37716,234 elimina hombres.
POKE 372Ø4,234 desaparece el enemigo final en la segunda y la cuarta fase.
POKE 37195,234 los hará desaparecer de las fases primera, tercera y quinta.
SYS 3328 o SYS 32768.

Javiér Sánchez
Sevilla



SPECTRUM



FIRELORD

En este juego, en las casas destinadas a guardar objetos, a veces hay objetos que podemos coger sin temor a que nos castiguen por ello. Al salir de cada casa, hay siempre unos seres que nos quitan los cristales que llevamos sólo con tocarnos. Si no sabes cómo esquivarlos, haz lo siguiente: entra en la casa y deja los cristales; entonces sal y destruye a estos seres chocándote con ellos sin temor a perder energía. Vuelve a entrar en la casa para coger los cristales que habías dejado y sal tranquilamente.

Algunas veces encontramos una pantalla en la que una llama no nos deja pasar, y aunque pasamos por la cruz correspondiente no empieza a parpadear. Para poder atravesar la llama, hay que pasar por debajo de la cruz y entrar después en una tienda. La llama empezará a parpadear y nos dejará pasar.

Pablo Bernáldez Rodríguez
Madrid

MSX

MUTANT MONTY

```
1 Cargador para Mutant Monty
10 KEY OFF: CLS
20 PRINT "QUIERES VIDAS INFINITAS? S/N"
30 Z$=INPUT$(1):IF Z$="N"OR Z$="n"THEN 70.
40 IF Z$="S" OR Z$="s" THEN 50 ELSE 30
50 D1=&H97BC:D2=D1
60 GOTO 100
70 CLS:INPUT"NÚMERO DE VIDAS";DT
80 IF DT > 99 THEN 70.
90 D1=&H9321:D2=&H965B
100 BLOAD "CAS:"
110 DEFUSR=36864!:POKE D.1,DT:POKE D2.DT:A=USR(0)
120 '
130 '
140 '
150 '
160 '
170 '
```

Josep Ochoa Mateo
REUS (Tarragona)

COMMODORE

BOMB JACK

Si os habéis fijado, por cada salto que damos nos dan 10 puntos. Para aprovecharnos de esto, buscamos pantallas en donde haya cerca del suelo o del techo (es decir, los límites de la pantalla), por ejemplo, el «round» 1, el 8, el 9, etc., y nos colocamos sobre o debajo de dichas plataformas. En ese momento conectamos el disparo automático y veremos cómo los puntos se incrementan milagrosamente. Puede ser útil, por ejemplo, cuando nos falten pocos puntos para alcanzar un muñeco extra.

David y Javier Guerrero
Cádiz

AMSTRAD

ARMY MOVES

Este cargador para la versión de Army Moves en disco os permitirá tener vidas infinitas en las dos partes del programa. Con él podréis atravesar sin correr riesgos todos los peligros que esconden los múltiples escenarios de este juego de Dinamic.

```
10 REM NODANGER ARMY MOVES
15 BORDER 0: INK 0,0:MODE 2
20 OPENOUT "D":MEMORY 1309:CLOSEOUT
30 LOCATE 6,12:PRINT"1-ARMY I":LOCATE 6,
14:PRINT"2-ARMY II"
35 IF INKEY(64)=0 THEN LOAD"ARM1":GOSUB
50:CALL 37520
40 IF INKEY(65)=0 THEN LOAD"ARM2":GOSUB
70:CALL 37720
45 GOTO 35
50 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"Infinitas vi
das ";:INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2877
,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"No danger          ";
:INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2450,0
65 RETURN
70 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"Infinitas vi
das 2a Parte ";:INPUT a$:IF a$="s" THEN
POKE 2148,0
75 RETURN
```

AMSTRAD

ABU SIMBEL PROFANATION

La función de este cargador es la de proporcionarnos vidas infinitas. Sólo tenéis que teclearlo, poner la cinta del juego al principio y teclear RUN. El cargador no es válido para las copias del programa en turbo.

Juan Carlos Calvo
Barcelona

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
20 LOCATE 5,13:INPUT "VIDAS INFINITAS (S
/N)";A$
30 A$=UPPER$(A$)
40 MODE 0:BORDER 0:FOR N=0 TO 15: INK N,
0:NEXT
50 LOCATE 1,10:PRINT "ABU SIMBEL  CARGAN
DO"
60 LOAD"!ABU1",&C000
70 FOR N=0 TO 15
80 READ A:INK N,A
90 NEXT N
100 MEMORY &1769:LOAD "!ABU2"
110 IF A$="S" THEN 130
120 CALL &1770
130 FOR DIRECC=&17EC TO &17EF
140 POKE DIRECC,0
150 NEXT DIRECC
160 GOTO 120
170 DATA 0,13,26,12,24,25,16,18,20,1,2,1
1,17,15,3,6
```

COMMODORE

CAMELOT WARRIORS

Carga el programa, haz un RESET y teclea los siguientes pokes para tener vidas infinitas: POKE 23730,234 POKE 23731,234 POKE23732,234, y después SYS 16384.

COMMODORE

PAC MAN

Con estos pokes podrás alcanzar récords sorprendentes en este clásico programa. Cuando cargues el programa haz un RESET y teclea:

POKE 15907,32
POKE 15908,32
POKE 15909,32
Después teclea SYS 2061.

COMMODORE

SHADOW FIRE

El tiempo era uno de los problemas fundamentales en este interesante programa, para solucionar este contratiempo introduce el POKE 25188,173 (RETURN), y después SYS 16384 introduciéndolo de la forma habitual.

MSX

FERNANDO MARTÍN BASKET MASTER

He descubierto un truco para meterle a Fernando Martín todos los puntos que queramos.

El truco consiste en acercarse a su canasta y situándonos debajo de ella, tirar como si tuviésemos el balón. La canasta será igual de válida que si la hubiésemos metido con éste.

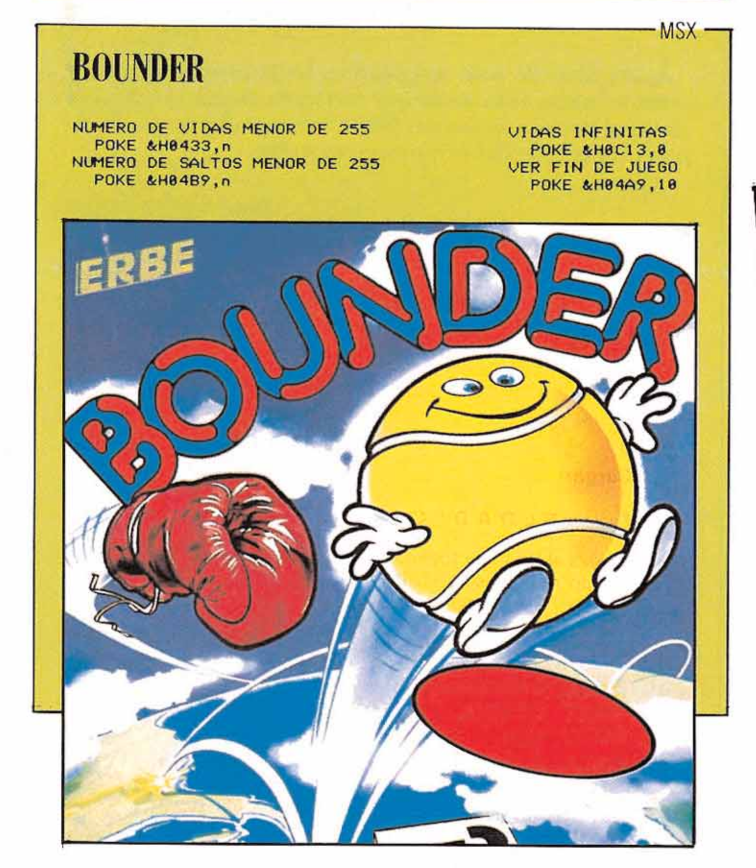
En el juego se pueden hacer unos tiritos muy decorativos como saltar para machacar, hacer que tu jugador se abra de piernas, o que se ponga en cuclillas en el aire, etc. Todas estas combinaciones se hacen cuando está saltando el muñeco, moviendo el cursor.

José M. Sánchez Giménez
Córdoba

MSX

BOUNDER

```
NUMERO DE VIDAS MENOR DE 255
  POKE &H0433,n
NUMERO DE SALTOS MENOR DE 255
  POKE &H04B9,n
VIDAS INFINITAS
  POKE &H0C13,0
VER FIN DE JUEGO
  POKE &H04A9,10
```

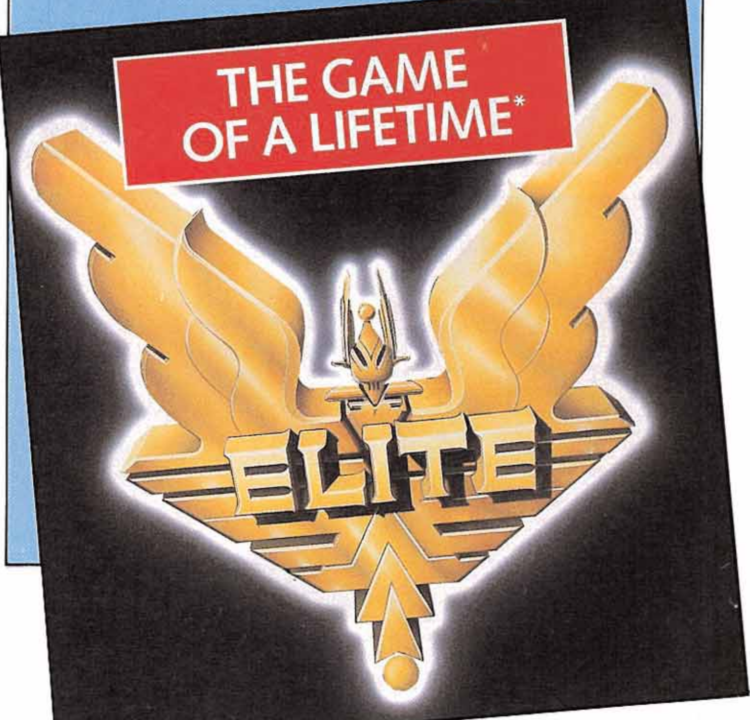


SPECTRUM

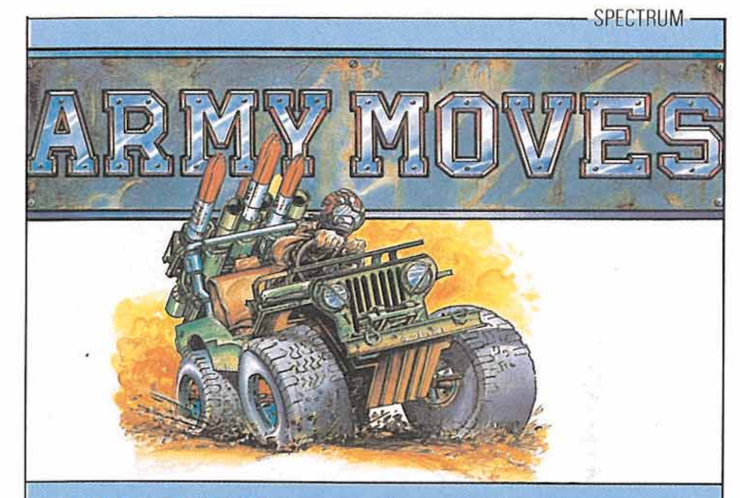
ELITE

Al terminar de cargar nos preguntará: «Load new Comander». Si contestamos «yes» nos presentará un menú de tres opciones. Escogemos la segunda (save), introducimos nuestro nombre y dejamos pasar las líneas sin grabar. Al terminar la falsa grabación pulsamos el 3 (exit), y tras pulsar Space apareceremos con el rango de Elite, fugitivos, millonarios y armados hasta los dientes.

Héctor Rubín
Madrid



SPECTRUM



ARMY MOVES

El código de acceso a la segunda parte del programa es 27351.

En la última pantalla de la fase 5, donde hay que ir de roca en roca, tendremos que saltar en el barril de la derecha cuando estemos encima de él. Así pasaremos a la fase 6 con los pies por debajo del suelo y los disparos de los hombres no nos darán. Si el truco de saltar no sale a la primera, intentadlo más veces.

Club Restos Software
Madrid

COMMODORE

SCOOBY DOO

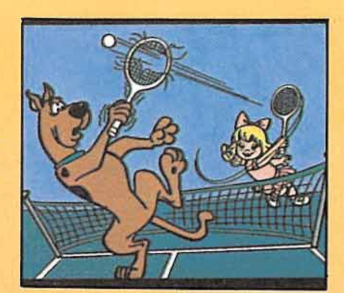
En Scooby Doo los fantasmas pueden convertirse en una horrible pesadilla. Para que no te afecten estos peleones enemigos con estos pokes tendrás las cosas más fáciles.

Carga la primera parte del programa con LOAD, cuando aparezca READY teclea los siguientes pokes:

POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252

Haz un RUN para cargar la segunda parte. Cuando el computador se resetee teclea:

POKE 816,167
POKE 817,2
POKE 2095,76
POKE 2096,248
POKE 2097,252. Seguido por SYS 2061 para cargar la última parte del programa. Cuando el computador se vuelva a resetear teclea POKE 7450,96 y SYS 2560 para jugar.



COMMODORE

GAUNTLET

Tener energía infinita o parar los monstruos que te atacan no tendrá ningún misterio si utilizas estos pokes cuando después de cargar el programa hagas un RESET.

POKE 41021,189
POKE 44373,185
POKE 44381,185
POKE 47658,189
POKE 47666,189
POKE 48514,189
POKE 48524,189
POKE 50357,189
POKE 50367,189
POKE 50814,189
POKE 50824,189
POKE 48621,96
POKE 49009,96

Después teclea SYS 32768 para que el juego comience de nuevo.

COMMODORE

COBRA

En este cargador encontrarás las vidas imprescindibles para poder acabar el juego. Teclea este listado, haz un RUN y, cuando el ordenador se resetee, teclea SYS 49152 para continuar con la carga del programa cargador.

```
10 REM CARGADOR DEL COBRA
20 FOR A=49152 TO 49213:READ B:POKE A,B:NEXT
30 PRINT CHR$(147)"CUANTAS VIDAS (3-255)";
40 INPUT VIDAS:POKE 49200,VIDAS
50 PRINT"PULSA UNA TECLA PARA BORRAR Y TECLEA SYS 49152(RETURN)"
60 GETK$:IF K$="" THEN 60
70 SYS 64738
80 DATA 32,44,247,169,0,141,32,208
90 DATA 32,108,245,169,24,141,2,4
100 DATA 169,192,141,3,4,76,99,3
110 DATA 169,37,141,104,0,169,192,141
120 DAT'I 105,0,76,43,0,169,20,141
130 DATA 104,+,169,173,141,105,0,169
140 DATA 255,133,65,169,154,133,67,169
150 DATA 8,133,68,76,20,173
```

COMMODORE

SPACER HARRIER

Estos son los pasos que debes seguir para tener considerables facilidades. Carga la primera parte del programa con LOAD, cuando salga en la pantalla el mensaje READY teclea POKE 1011,248: POKE 1012,252: RUN. La segunda parte se carga nuevamente con LOAD y tecleamos cuando aparezca READY POKE 816,167: POKE 817,2: POKE 2096,248: POKE 2097,252: SYS 2061.

De este modo cargará la siguiente parte. Cuando el ordenador haga un RESET teclea los siguientes pokes:

POKE 5834,96 para tiempo infinito.

POKE 6010,173 para vidas infinitas.

POKE 2214,0-255 para incrementar o decrementar el tiempo.

POKE 6543,0 impide que colisionen tus enemigos.

POKE 6059,0 para que atravieses los objetos indestructibles.

POKE 7236,0: POKE 7231,0 para tener autofuego durante el juego.

POKE 6666,234 para destruir todos los objetos de una pantalla.

POKE 12707,1-15 para cambiar el color de los árboles en el primer nivel.

POKE 14631,127 para disminuir la velocidad.

POKE 2456,69 para aumentar la velocidad.

Si quieres tener vidas infinitas a la vez, teclea los siguientes pokes:

POKE 14137,32
POKE 14438,1
POKE 14439,8
POKE 14578,32
POKE 14579,1
POKE 14580,8
POKE 2049,141
POKE 2050,33
POKE 2051,208
POKE 2052,141
POKE 2053,32
POKE 2054,208
POKE 2055,169
POKE 2056,10
POKE 2057,141
POKE 2058,186
POKE 2059,78
POKE 2060,96

Cuando los hayas tecleado introduce SYS 2128 para que el juego comience. También puedes teclear el siguiente listado: haz un RUN y cuando aparezca el mensaje READY teclea SYS 320. De este modo tendrás vidas infinitas.

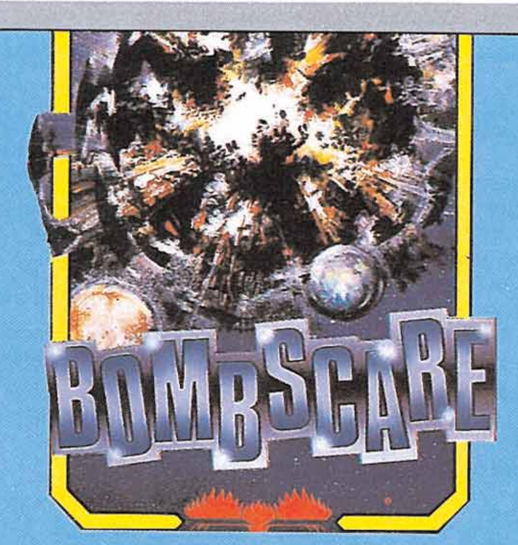
```
10 REM SPACE HARRIER
20 C=320
30 READ A:IF A=999 THEN END
40 POKE C,A:C=C+1:GOTO 30
50 DATA 169,77,141,243,3,169,1,141
60 DATA 244,3,76,13,8,169,100,141
70 DATA 48,8,169,1,141,49,8,169
80 DATA 167,141,48,3,169,2,141,49
90 DATA 3,76,13,8,169,173,141,122
100 DATA 23,169,80,141,46,56,169,8
110 DATA 141,51,56,76,80,8,224,999
```

SPECTRUM

BOMB SCARE

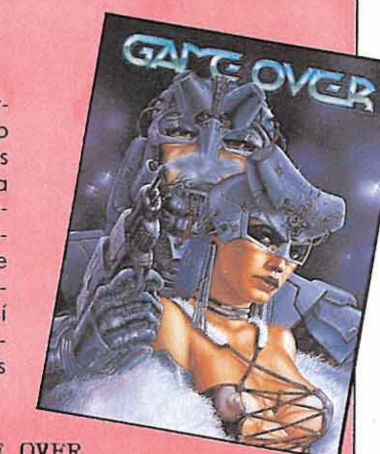
Con este cargador dispondréis de energía y vidas infinitas en este popular juego, lo que siempre es una inestimable ayuda si os habéis empeñado en conocer el final.

```
   10 REM BOMBSCARE
   20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 27999: POKE 23659,0
   30 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
1,0: LOAD ""CODE 28000: PRINT AT
 21,0: LOAD ""CODE 65000
   40 POKE 23606,46: POKE 23607,1
81: POKE 23659,2
   50 POKE 56777,0: REM VIDAS INF
INITAS
   60 POKE 54129,0: REM SHOTS INF
INITOS
   70 POKE 56286,0: REM ENERGIA I
NFINITA
   80 POKE 57316,201: REM INFINIT
O TIEMPO
   90 RANDOMIZE USR 65000
```



AMSTRAD

GAME OVER



Si queréis acompañar a Arkos en esta lucha a vida o muerte contra Gremla y sus secuaces, si disponéis de la versión en disco de este interesante programa de Dinamic, sólo debéis teclear este cargador. Con él podréis disponer de energía infinita, así como de granadas y megalasers, y por supuesto de vidas infinitas.

```
10 REM NODANGER GAME OVER
15 BORDER 0:INK 0,0:MODE 2
20 OPENOUT "D":MEMORY 1309:CLOSEOUT
30 LOCATE 6,12:PRINT"1-GAME I":LOCATE 6,
14:PRINT"2-GAME II"
35 IF INKEY(64)=0 THEN LOAD"GO1":GOSUB 5
0:CALL 36500
40 IF INKEY(65)=0 THEN LOAD"GO2":GOSUB 7
0:CALL 36500
45 GOTO 35
50 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"Granadas";:I
NPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2133,0
55 LOCATE 1,10:PRINT"Energia       ";:INP
UT a$:IF a$="s" THEN POKE 9076,0:POKE 90
92,0
60 LOCATE 1,10:PRINT"Vidas          ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 9059,0
65 RETURN
70 MODE 2:LOCATE 1,10:PRINT"MEGA-LASER";
:INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 2133,0
71 LOCATE 1,10:PRINT"NO MINAS       ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 3166,25
72 LOCATE 1,10:PRINT"VIDAS          ";:IN
PUT a$:IF a$="s" THEN POKE 8587,0
73 LOCATE 1,10:PRINT"ENERGIA          ";:
INPUT a$:IF a$="s" THEN POKE 8682,0
75 RETURN
```

MSX

DYNAMITE DAN II

Resolver este juego sin alguna pequeña trampa puede resultar poco menos que imposible. Si queréis acompañar a Dan en esta segunda parte sólo debéis introducir estos Pokes.

POKE &H820,0 vidas infinitas.

POKE &H30E,0 energía infinita.

POKE &H27D,8 recolección automática de cartuchos.

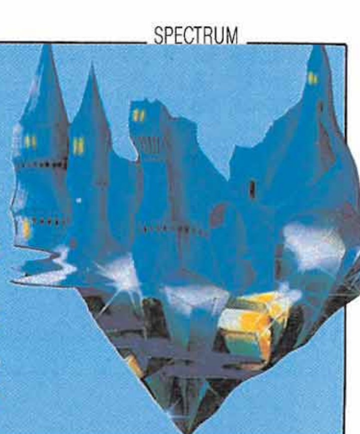
POKE &H27D,N (1-8) número de cartuchos necesarios.

POKE &H1005,&H20 inicio en la pantalla de la caja fuerte.

POKE &H1005,&H18 no aparecer en la pantalla de la caja fuerte.

SPECTRUM

CRYSTAL CASTLES



Para que podáis disfrutar de vidas infinitas en esta entretenida video-aventura debeis introducir estos pokes antes del RANDOMIZE USR.

POKE 637232,0:POKE 63733,0:POKE 63734,0

Santiago Cholbi
Barcelona

SPECTRUM

ARMY MOVES

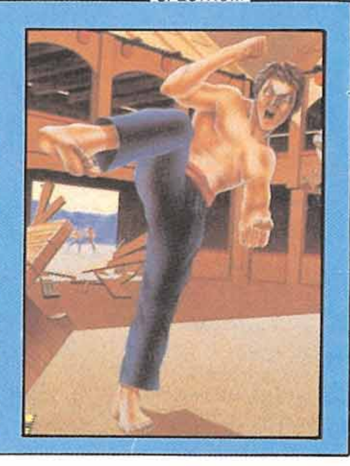
He descubierto un pequeño truco para pasar una de las pantallas de la segunda fase, que espero que os sea útil.

En la tercera pantalla entramos y salimos de nuevo saltando y al entrar nuevamente aparecemos donde comienza la escalera.

Vicente Fernández Montero
Asturias

SPECTRUM

FIST II



En este interesante juego podréis practicar durante más tiempo las artes marciales con este truco no vais a tener ningún problema. Debéis llevar al enemigo hasta el final de la pantalla y una vez allí cuando sólo se le vean los brazos o las piernas golpearte un par de veces y aunque tenga la energía completa morirá.

Alberto Algarra
Madrid

COMMODORE

SCUBA DIVE

Para obtener vidas infinitas introduce estos pokes tras hacer un reset teclea:

POKE 3584,234
POKE 3585,234
POKE 3586,234
Y después SYS 99874

Javier Sánchez
Sevilla

SPECTRUM

ARKANOID. VIDAS INFINITAS

LISTADO 1

```
10 CLEAR 65299
20 LOAD ""CODE 65300
30 RANDOMIZE USR 65300
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31FFFFCD62FFDD21CB5C	1666
2	1178043EFF37CD5605CD	1014
3	2461CD62FFDD21CB5C11	1257
4	F8023EFF37CD56053EC9	1181
5	32935F3EAA32C05ECDB4	1245
6	5E2159FF11135BED530E	932
7	5B010900EDB0C3005BCD	1005
8	56053E0032A683C9DD21	955
9	0000111100AF37C35605	550

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 90

TODO SOBRE LOS POKES

En el **Spectrum** antes de proceder a introducir un poke debemos observar la carga del programa; sobre todo si no disponemos de un interface que nos permita introducir con facilidad los pokes, tipo Multiface ONE, o similar.

No podremos introducir el poke si:

— Los bloques del programa no se cargan a una velocidad normal.

— En los bordes no aparecen rayas amarillas y azules.

— Algunos de los bloques del programa no tienen cabeceras. Esto lo podemos comprobar realizando un LOAD "CAT".

— Si sólo existe un bloque de bytes después del cargador y éste empieza con la pantalla de presentación.

— Si después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes es posible que sea una rutina cargadora, que hará que el poke no nos funcione.

— Cuando en el listado Basic aparezcan interrogantes, eso quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco nos permitirá el uso del poke.

Si no observamos nada de esto en la carga, procederemos a realizar un MERGE"", del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK, y listaremos el programa; si los colores del listado no nos permiten verlo, los cambiaremos con ayuda del INK o PAPER.

Buscaremos en el listado donde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego.

Amstrad sin lugar a dudas es el más complicado a la hora de introducir el poke ya que son contados los programas que utilizan un primer programa en Basic para la carga del mismo, por lo que debemos asegurarnos de que el primer fichero del juego está en este lenguaje. Resulta mucho más cómodo introducir los pokes en cualquier dirección con ayuda de un multiface.

Aun cuando el Primer bloque sea en Basic, solamente podremos utilizar el poke si el listado Basic es visible al hacer LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona el utilizar la función RENUM, para que aparezca el listado. Si tenemos suerte y el listado aparece procederemos a introducir el poke delante del CALL y haremos correr el programa con RUN, y seguiremos con la carga del programa.

Para introducir un poke en **Commodore**, es imprescindible disponer de un botón reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de HARDWARE de este aparato, pero sino es así podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos, unos pequeños interfaces que introducimos en el port destinado a los cartuchos, permiten realizar esta función.

Cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar pulsamos el botón de reset, introducimos el POKE o pokes y seguidamente tecleamos SYS la dirección que se indique, volviendo al juego con las ventajas introducidas.

En **MSX**, la cosa se complica ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el resto del programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

1. Con LOAD "CAS:" o CLOAD "CAS;" sin utilizar coma R, dependiendo de el tipo de carga ya sea normal o rápida.

2. Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. En caso de que no aparezca en pantalla el listado no podremos introducir ningún poke.

3. Una vez el listado en la pantalla buscaremos donde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

4. Por último ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

PATAS ARRIBA

IKARI WARRIORS

AMSTRAD

Nos dirigíamos en misión ultrasecreta a un recóndito lugar en Centroamérica cuando nuestro avión fue derribado. Todo parecía indicar que nos habían descubierto y aprovechaban la coyuntura para jugar al tiro al blanco con nosotros. Algún tiempo después supimos la verdadera razón de nuestra caída en picado: una tormenta agresiva había añadido algo de emoción a la frágil estructura de nuestro aparato de combate.

Incomprensiblemente, salimos vivos de la caída, y como, tras muchos años de entrenamiento, teníamos asumido que un Ikari Warrior nunca abandona una misión, decidimos poner manos a la obra o, lo que es lo mismo, poner pies en polvorosa. El objetivo prioritario de nuestra tarea secreta era encontrar al general Alexandre Bonn, para ello debíamos recorrer cada centímetro de selva y, sobre todo, evitar que los múltiples enemigos que nos asediaran, acabaran con nuestra corta existencia. Disponíamos para defendernos de un subfusil ametrallador y abundantes granadas, pero como nuestra munición era limitada, no hacía falta ser un genio para adivinar que deberíamos reponerla constantemente.

Esto fue lo que nos ocurrió en esta entretenida aventura. Si pensáis acompañarnos como copilotos, éstos son algunos de los pasos que debemos seguir para salir victoriosos de la misión:

1) En la jungla nos encontraremos con distintos enemigos móviles. Algunos, dispuestos a molestarnos, incluso después de muertos, dejarán cuando caigan en su lugar unas minas en flash que deberemos esquivar a toda costa. Los tanques y los helicópteros sólo pueden ser destruidos con granadas, por lo que debemos tener mucho cuidado de no derrocharlas. Al destruir los nidos de ametralladoras, los tanques, los helicópteros y a algunos de los soldados, encontraremos unos cuadros que contienen combustible, municiones y letras como la **K**, que eliminan a todos los enemigos de la pantalla, lo que es de gran utilidad.

2) Ciertos tanques que se encuentran inmóviles, pueden ser utilizados para hacernos más fuertes. Si nos colocamos encima de ellos y utilizamos únicamente la tecla de disparo, el tanque cambiará de color y podremos avanzar con rapidez lanzando bombas. El tanque anda con gasolina, por lo que siempre que podamos recogeremos la mayor cantidad de gasolina, ya que si agotamos ésta seremos destruidos.

3) En el puente, la cosa se complicará, porque aparecerán enemigos que subirán desde el río, saliendo a nuestro encuentro desde el agua. Otros soldados bajarán corriendo en grupo; los podremos esquivar con facilidad poniéndonos en el lateral del puente opuesto a ellos.

4) Al salir del puente encontraremos algo similar a una nave. Para abrirnos paso deberemos disparar una granada justo donde parecen encontrarse los cohetes. La selva continuará y llegaremos a los pantanos. Allí, los guerrilleros se esconderán bajo el agua; nos resultará imposible matarlos a no ser con las granadas. Nuestros movimientos serán más lentos por el agua, por lo que deberemos pensar muy bien cómo avanzar en cada momento. Como ya os contamos antes, cuando un grupo de soldados se dirija a nuestro encuentro podremos eludir la lucha dirigiéndonos a otro lado, los enemigos pasarán de largo.

5) Cuando en los pantanos encontremos bunkers, deberemos ponernos en uno de sus laterales para lanzarles granadas, en lugar de ponernos en su línea de fuego.

6) Si nos topamos con un helicóptero, debemos ponernos en el extremo de la pantalla y movernos de izquierda a derecha. De este modo evitaremos ser alcanzados por él.

7) Llegamos a una zona en la que los enemigos salen por los laterales de la pantalla. Si avanzamos haciendo zig-zag y disparamos continuamente, en cuanto tengamos alguna posibilidad cogeremos algún tanque.

8) Alcanzaremos una zona bastante tranquila, donde no encontraremos casi fortificaciones. Sólo observaremos en los laterales una especie de murallas, donde se esconderán algunos de nuestros enemigos. Sólo podremos derribarlos usando las granadas.

9) Por fin, llegaremos a la última pantalla y...

```
POKES IKARY WARRIORS

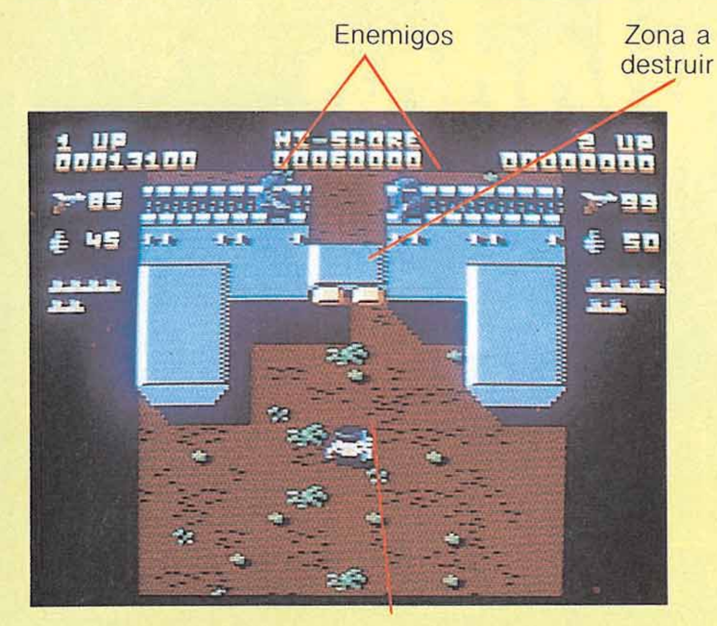
VIDAS INFINITAS
POKE &5754,0
POKE &5755,0
POKE &5756,0

NUMERO DE VIDAS
POKE &5CEB,n   n<60
```

```
10 REM POR SALVADOR DE SAMPEDRO
20 REM PARA MICROMANIA
30 MODE 1
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
;A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN VI=1:n=6:GOTO
 60
50 INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-60)";N:IF N
<1 OR N>60 THEN 50
60 SYMBOL AFTER 256
70 MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ x:INK i,x:N
EXT:BORDER 2
80 LOAD"!screen.bin"
90 OPENOUT"d":MEMORY 4799:LOAD"!warriors
"
100 IF VI=1 THEN POKE &6914,0:POKE &6915
,0:POKE &6916,0
110 POKE &6EAB,N
120 CALL &FFD0
130 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,1
2,21,22,19
```

Enemigos

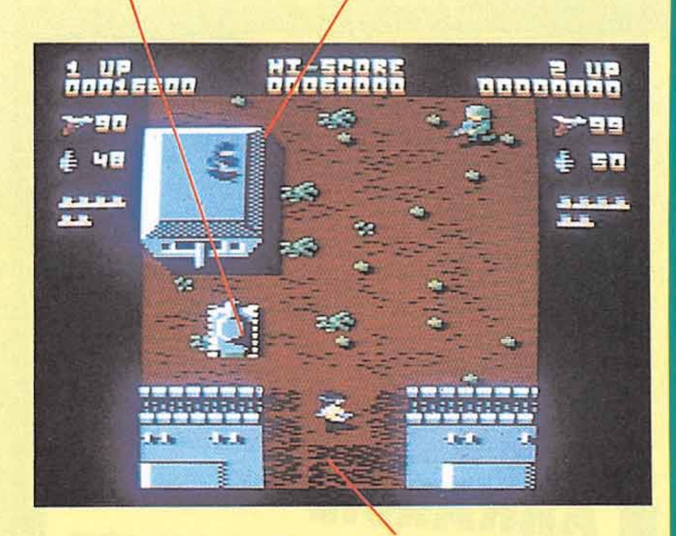
Zona a destruir



Nos colocamos en el centro donde no se nos puede alcanzar

El tanque puede ser utilizado

Bunker enemigo. Debajo encontraremos municiones



Este es el paso que hemos abierto



El bunker desde los lados es muy vulnerable

El tanque sólo puede ser destruido por bombas



Al utilizar el tanque, éste cambia de color

Las minas siempre nos destruyen



Bunker, dispara siempre hacia abajo

Desplazándonos al tope de la derecha, alcanzaremos sin dificultad el bunker

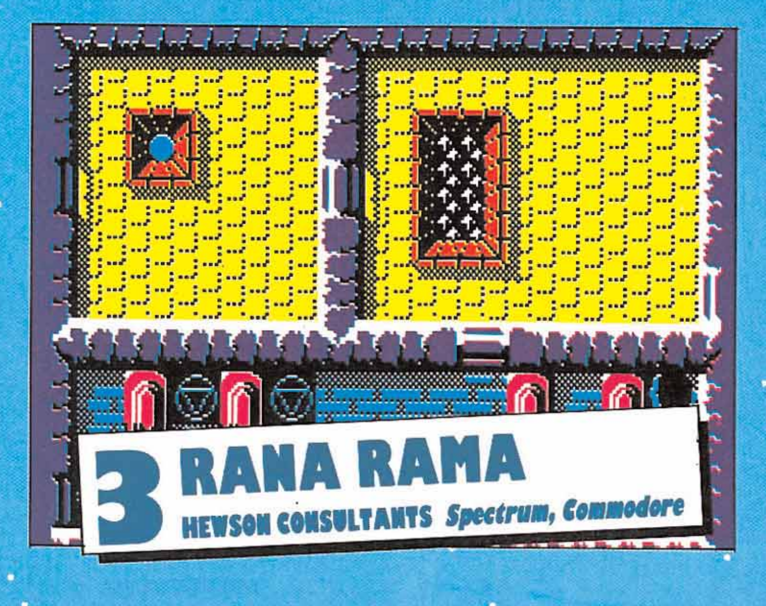
Los recomendados...



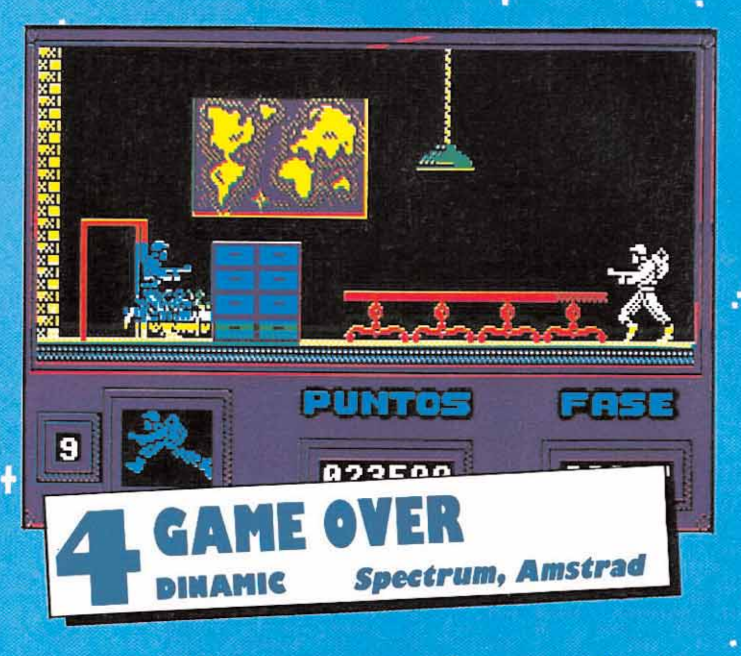
1 ARKANOID
IMAGINE *Spectrum, Amstrad, Commodore*



2 DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS *Spectrum*



3 RANA RAMA
HEWSON CONSULTANTS *Spectrum, Commodore*



4 GAME OVER
DINAMIC *Spectrum, Amstrad*



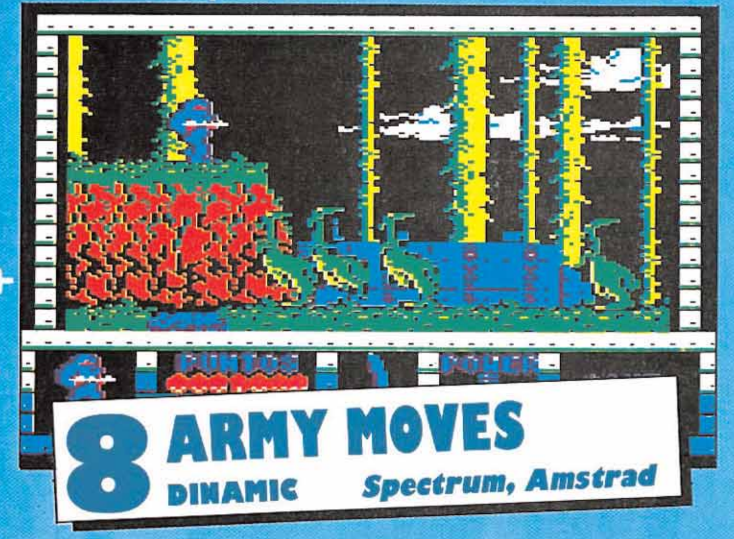
5 MISTERIO DEL NILO
MADE IN SPAIN *Spectrum*

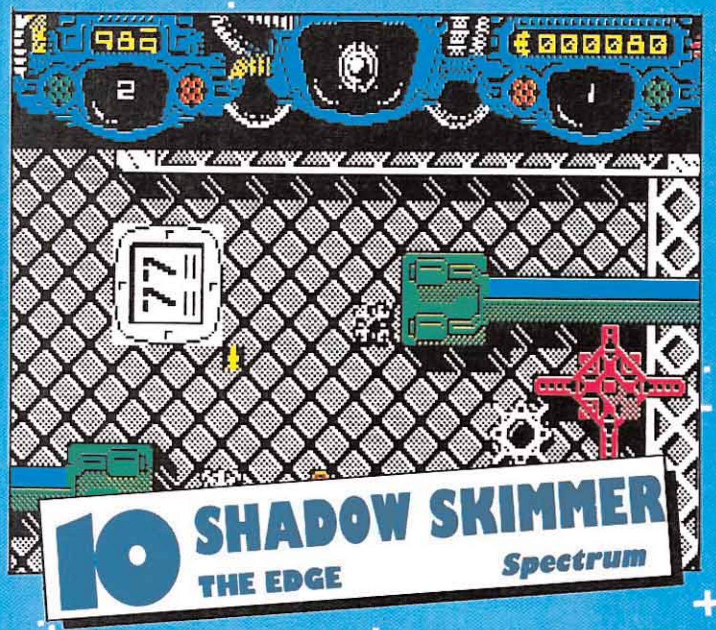


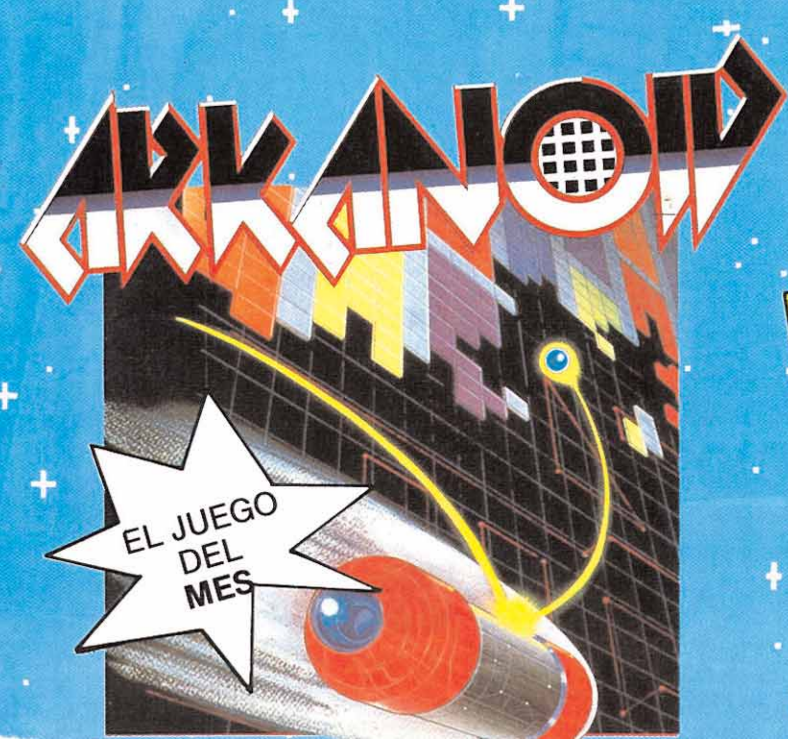
6 TERRA CRESTA
IMAGINE *Spectrum, Amstrad, Commodore*


7 DOUBLE TAKE
OCEAN
Spectrum


9 SHORT CIRCUIT
OCEAN
Amstrad


8 ARMY MOVES
DINAMIC
Spectrum, Amstrad


10 SHADOW SKIMMER
THE EDGE
Spectrum


ARKANOID
EL JUEGO DEL MES


MICRO
Manía
Sólo para adictos

POR 875 ptas.

ERBE Software

T

GAUNTLET

El auténtico juego de las máquinas. Entra en el mundo de los monstruos y los laberintos. Viaja por los senderos del misterio y combate por el alimento que te dará energía. Tu camino estará repleto de peligrosos monstruos y legiones de enemigos, pero tus amigos estarán contigo.

El Auténtico Juego de las Máquinas

GAUNTLET

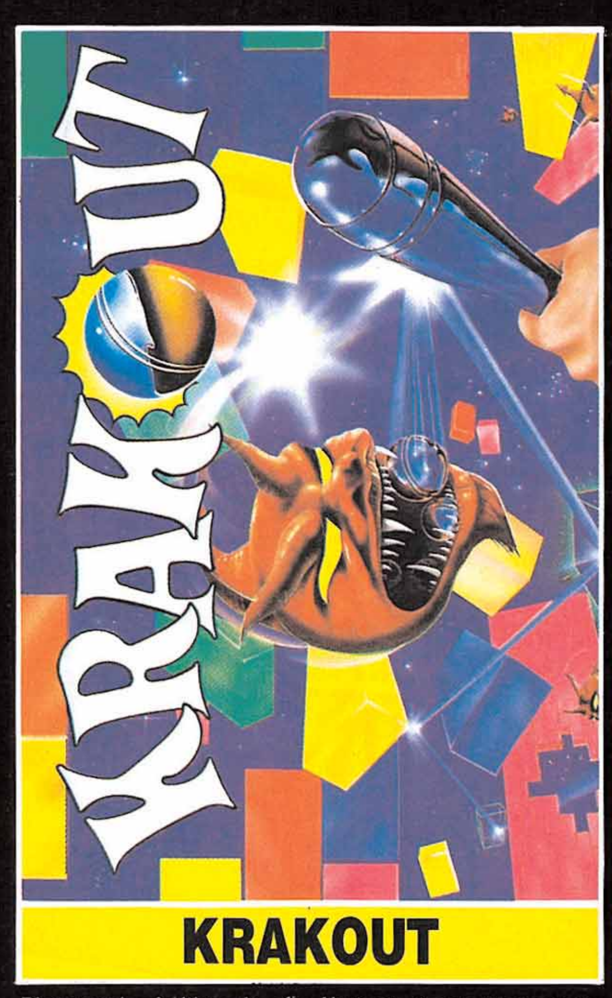
Merlín.

Thor

THYRA

Questor

U.S. GOLD



KRAKOUT

Bien venido al último desafío. Un test a tus nervios y a tu habilidad. ¿Son tus reflejos lo suficientemente rápidos como para no perder la pelota con la que has de romper los ladrillos de mil colores?

DISTRIB
EXCLUSIVO P
ERBE SO
C/. NUÑEZ M
28036 M
TELEF. (91
DELEG
BARCE
C/. VILADO
TEL
(93) 25

MARTIANOIDS

ULTIMATE PLAY THE GAME

MARTIANOIDS

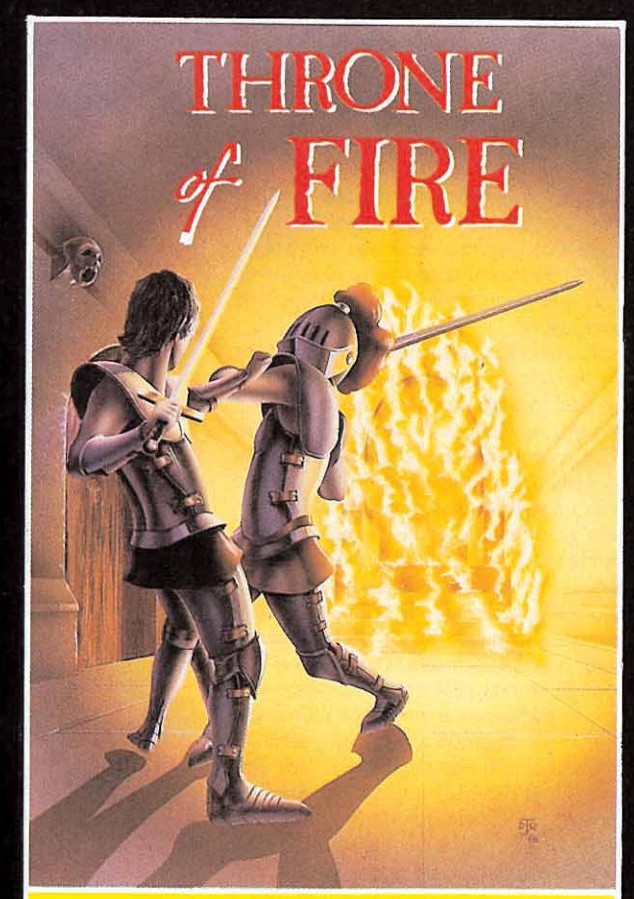
El último juego de la superprestigiosa compañía ULTIMATE. Una aventura interestelar que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía y tú, su guardián.

E SIGUE OFRECIENDO LO MEJOR

TARZAN

La jungla es un lugar tan desconocido como peligroso; animales salvajes, sanguinarias tribus y misteriosos lugares hacen que sólo unos pocos se atrevan a adentrarse en ella... Sin embargo, para Tarzán la selva es su casa. ¿Te atreves a acompañarle?

UIDOR
ARA ESPAÑA:
FTWARE.
ORGADO, 11
MADRID.
) 314 18 04
ACION
ELONA.
OMAT, 114
EF.
3 55 60.



THRONE OF FIRE

La historia nos habla de ATHRIK el Rey Brujo, quien al morir dejó su Trono de Fuego al que fuera más fuerte de sus tres hijos: Alorn, Cordrin y Karag. Cada uno con unas características distintas, inteligencia, fuerza, justicia... Tú eliges al príncipe al que quieres ayudar a conseguir el trono. Los otros estarán contra ti.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suiza, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción sin fin... ¡¡Toda una aventura!!

Fist II

Si ya fuiste un experto en el «Exploding Fist», prepárate porque en esta segunda parte vas a tener que enfrentarte con toda clase de enemigos para poder liberar a tu pueblo de la tiranía del Señor de la Guerra.

Luis MODREGO

Por si no jugaste nunca al «Exploding Fist», o por si simplemente deseas recordar cómo se jugaba y cuáles eran los golpes y movimientos adecuados para cada situación, carga el programa «Practice» y, después de jugar unas cuantas veces, ya estarás preparado para enfrentarte con los enemigos «de verdad», ya que esto no ha sido nada...

El juego

Tú has sidc el elegido para realizar la difícil misión de, tras conocer toda la sabiduría que tus antepasados dejaron esparcida en papiros por todo el territorio, enfrentarte al Señor de la Guerra, que tiene esclavizadas a las pobres gentes del lugar.

Para ello, deberás recoger cada uno de los papiros y llevarlos al santuario correspondiente, ya que así (aparte de que aumentará el número de vidas, que nunca viene mal) crecerá tu sabiduría y, por tanto, tu poder para enfrentarte a los múltiples y peligrosos enemigos que intentarán impedir que alcances tu objetivo.

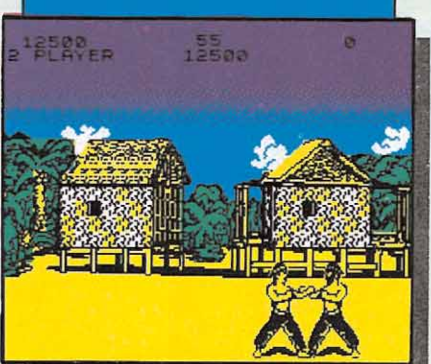
Cuando ya creas que tienes recogida la suficiente sabiduría y experiencia en la lucha, deberás dirigirte a la habitación que se encuentra más abajo y a la derecha en el plano, ya que ahí se encuentra el malvado Señor de la Guerra.

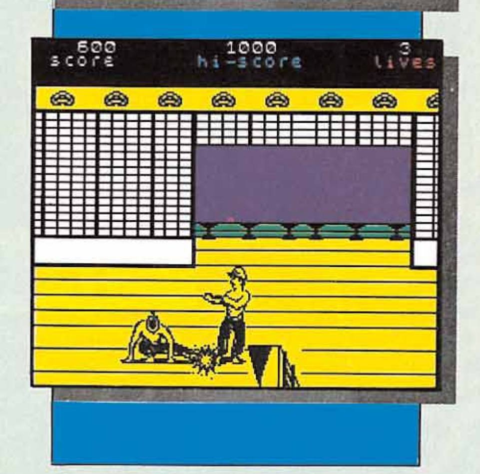
Primero, nos dirigiremos a la izquierda al santuario donde se nos pide el papiro número 4 (S4), ya que así aumentaremos por última vez nuestra energía, llegando a la última y definitiva batalla con el máximo de energía. Nos dirigiremos después de haber rezado la última plegaria a la habitación de la derecha, pero teniendo cuidado ya que, según se indica en el plano, la pared de esta habitación hay que pasarla dando una voltereta, de no hacerlo así, iremos a parar al punto 3 de nuevo.

Cuando hayamos pasado la pared y comencemos a caminar aparecerá un enemigo de los que lanzan estrellas, y si lo derrotamos aparecerá otro, y luego otro más. Luego, aparecerán hasta seis luchadores de los que llevan el rostro cubierto con una máscara, uno detrás de otro. Cuando hayamos acabado con ellos, aparecerá el Señor de la Guerra, que resulta ser... ¡tu hermano gemelo!, aquel hermano que un día desapareció de casa, se había convertido en la pesadilla de todo un pueblo, y ahora tendrás que acabar con él, ya que de lo contrario él terminará contigo.

Después de una ardua pelea, cuando hayamos vapuleado al Señor de la Guerra, habremos alcanzado nuestro objetivo, con lo que aparecerá en pantalla el final del juego, que por supuesto no desvelamos.



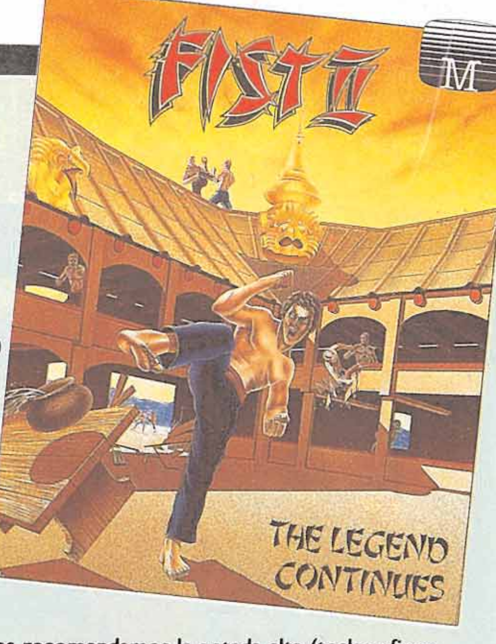




Unos consejos para jugar:

El golpe más contundente es el de patada en el aire, que conseguiremos con las teclas «fire» y «arriba».

Contra los zorros, si no queremos que nos den en cuanto salgan, nos colocaremos dando un rápido salto con voltereta hacia la parte de donde salen, veremos que nos quitan energía, por tanto, esperaremos a que desaparezcan para continuar; si lo que pretendemos es matarlos, os recomendamos la patada alta (teclas «fire» y «adelante»).



Cuando estemos en la última pantalla, en vez de acabar con todos los luchadores es mejor «echarlos de la pantalla», con lo que pasaremos al siguiente. Esto no lo haremos con el Señor de la Guerra (el gráfico que es igual al del protagonista), ya que entonces no habremos terminado el juego, y al intentar salir de la habitación volverá a aparecer con toda su energía. Para «echar de la pantalla» a los enemigos, deberemos dar golpes seguidos y repetidos (insistimos en que el más contundente es el del salto y patada) con lo que nuestro adversario irá retrasando su posición hasta desaparecer.

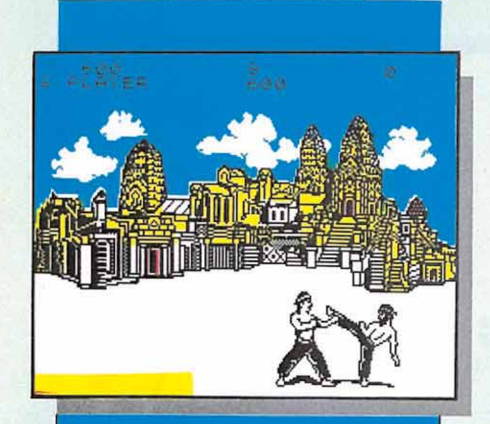
El mapa

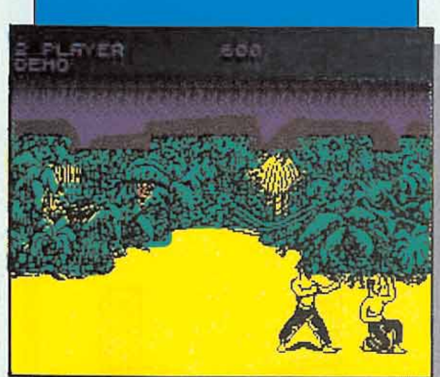
Como veréis, hemos tenido que dividir el mapa en trozos dada su enorme longitud; también podréis observar que los objetos que tenían algún interés especial (escaleras, etc) los hemos dibujado más grandes para que resalten. Asimismo, comprobaréis que no hemos guardado las proporciones de las pantallas (de haberlo hecho el mapa hubiera quedado mucho más confuso), y en este caso no tienen importancia las distancias, ya que todas las paredes, agujeros, escaleras, etc., están indicadas.

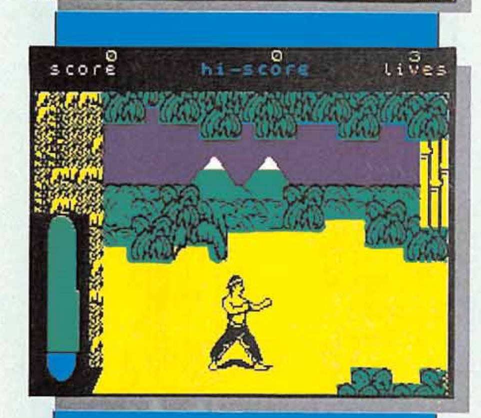
Las paredes atravesadas por una flecha son las que podemos pasar en una y otra dirección sin mayor problema. Las que no tienen flecha, no pueden atravesarse.

La señal de «prohibido el paso» que se encuentra debajo de una escalera, indica la existencia de una «zona prohibida» en la que si entramos, nuestra energía empezará a disminuir rápidamente a medida que pasa el tiempo, por lo que una muerte segura nos espera en la habitación, que como veréis, es de distinto color que las demás. Sin embargo, no debéis preocuparos, ya que si habéis cargado el programa con nuestro cargador, y contestáis afirmativamente a la pregunta de «Power infinito?», podréis entrar en esta zona que se supone prohibida sin que la energía de nuestro protagonista se vea afectada en lo más mínimo.

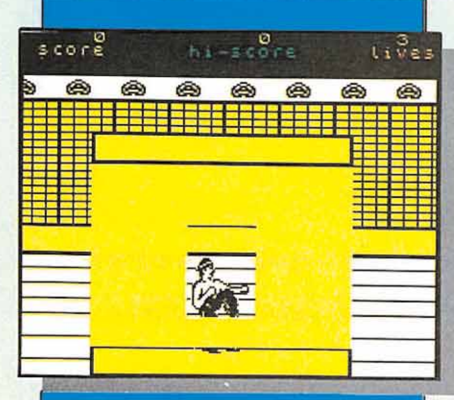
Por todo lo que os hemos contado, os habréis dado cuenta de que para terminar el juego, si habéis tecleado el cargador y habéis elegido la opción de Power infinito, lo único que hay que hacer es dirigirse a la habitación final y acabar, uno tras otro, con todos los luchadores, para que aparezca el final del juego.











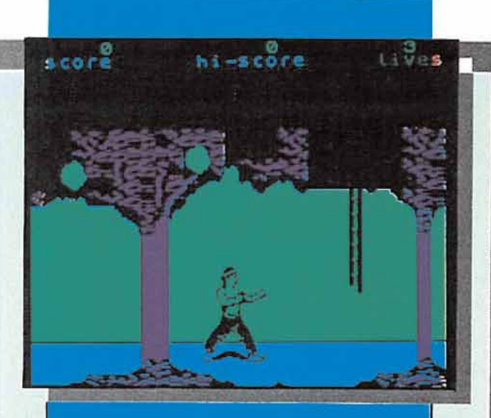
La misión

Sin embargo, para los que haciendo uso del mapa queráis terminar el juego sin usar el cargador (cosa que, por otra parte, no es excesivamente difícil) vamos a daros la ruta más corta para terminar con éxito nuestra misión.

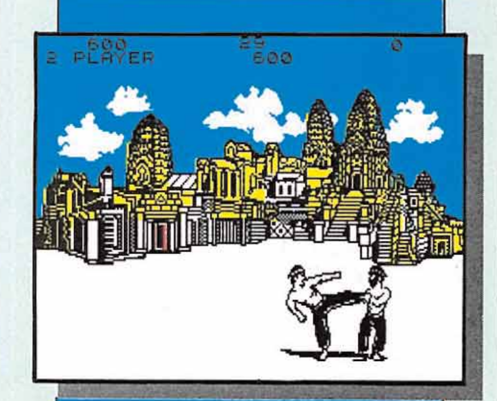
Nada más empezar, nos dirigimos hacia la izquierda, y subimos por la primera escalera, saliendo en una casa. Vamos a la derecha y caminamos hasta coger el primer papiro, escondido detrás de la pared blanca. Después de acabar con el luchador que aparecerá en la misma casa, volvemos por el mismo camino, sin coger el octavo papiro porque el santuario correspondiente está en la «Zona Prohibida», y si intentamos pasar, moriremos casi instantáneamente. Cuando estamos en el principio, vamos a la derecha, entramos en la casa, bajamos la escalera y otra vez a la derecha, subimos por la escalera y entramos a la izquierda, acercándonos al santuario donde repondremos nuestras energías, activaremos el primer papiro y aumentará en uno el número de vidas que tenemos (aunque no se refleje en el marcador en ese momento). Vamos hacia la derecha acabando con los enemigos que se interpongan en nuestro camino y subiendo tres escaleras. Cuando bajemos una, después de defendernos de los zorros, encontraremos el tercer papiro. Seguimos a la derecha hasta caer por el acantilado, bajamos por la escalera y vámos hacia la izquierda, y al pasar una falsa pared encontraremos un agujero que evitaremos dando una voltereta; si seguimos a la izquierda cogeremos el cuarto papiro.

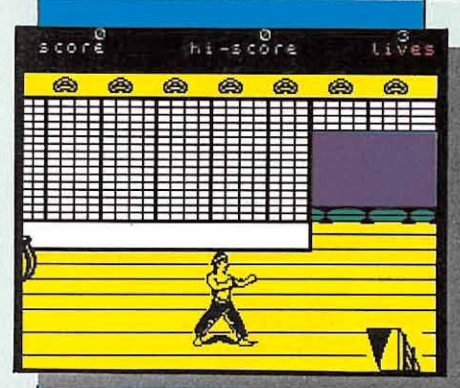
Volvemos por donde hemos venido y nos dejamos caer por el agujero, yendo por la izquierda para subir por la escalera que encontraremos. Vamos a la derecha, subiendo dos escaleras, y bajando otras dos, seguiremos hasta caer por otro acantilado, para seguir a la derecha hasta una casa, bajar por la escalera y otra vez a la derecha cogemos el sexto papiro. Volvemos hacia la izquierda, y nos metemos por la caverna, subiendo por la escalera, otra vez a la izquierda, subiendo una escalera y bajando otras dos. Bajamos por el agujero con escalera y vamos hacia la derecha, para salir hasta una casa, donde una vez más bajamos la escalera y seguimos a la derecha, pasando la falsa pared y bajando de nuevo. Nos dirigimos hacia la izquierda hasta el santuario donde activaremos el sexto papiro; saliendo a la derecha bajando y a la izquierda, activaremos el tercero. Salimos al exterior a la derecha, subimos una escalera y bajamos otra, y a la derecha bajamos por el agujero con escalera. A la izquierda, activaremos el cuarto papiro. Es muy importante entrar aquí porque, además de reponer fuerzas, si nos matan en la última habitación, apareceremos aquí, sin tener que recorrer más camino para volver a intentarlo, ya que cuando nos matan volvemos al último santuario visitado o, si no hubieramos visitado ninguno, al punto de salida («S» en el mapa).

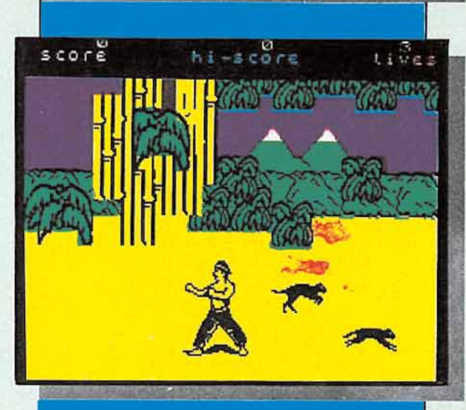
Ha llegado la hora de la verdad: vamos a la derecha, y tras pasar una falsa pared, nos encontraremos otra que es la que tenemos que sortear dando una voltereta. Ya estamos en el final, sólo hay que acabar con todos los luchadores (os recomendamos seguir los consejos dados anteriormente) que salgan y aparecerá el ansiado final.











Fist II

Instrucciones para el cargador

Teclear el Listado 1, salvarlo en una cinta con: SAVE "FIST POKE" LINE 10, y hacer un RESET. Cargar el Cargador Universal de Código Máquina y teclear mediante la opción INPUT el Listado 2. A continuación, hacer un DUMP en la dirección 40000 y más tarde, salvar a continuación del Basic del Listado 1 el código objeto generado en la dirección 40000, especificando una longitud de 43 bytes.

Hacer un RESET, cargar los dos bloques que hemos grabado y tras responder a las preguntas que nos hará, poner en marcha la cinta original, esperar a que se cargue el juego y... ¡Que no quede ni uno!

LISTADO 1

```
10 CLEAR 0: LOAD ""CODE 65000,43
20 INPUT "Power infinito ? (s/n)";a$: IF a$<>"n" THEN GO TO 50
30 INPUT "Vidas infinitas ? (s/n)";a$: IF a$<>"n" THEN POKE 65018,0: POKE 65028,0: GO TO 50
40 POKE 65018,0: POKE 65028,0: POKE 65033,0
50 PAPER 0: INK 0: CLS : RANDOMIZE USR 65000
```

LISTADO 2

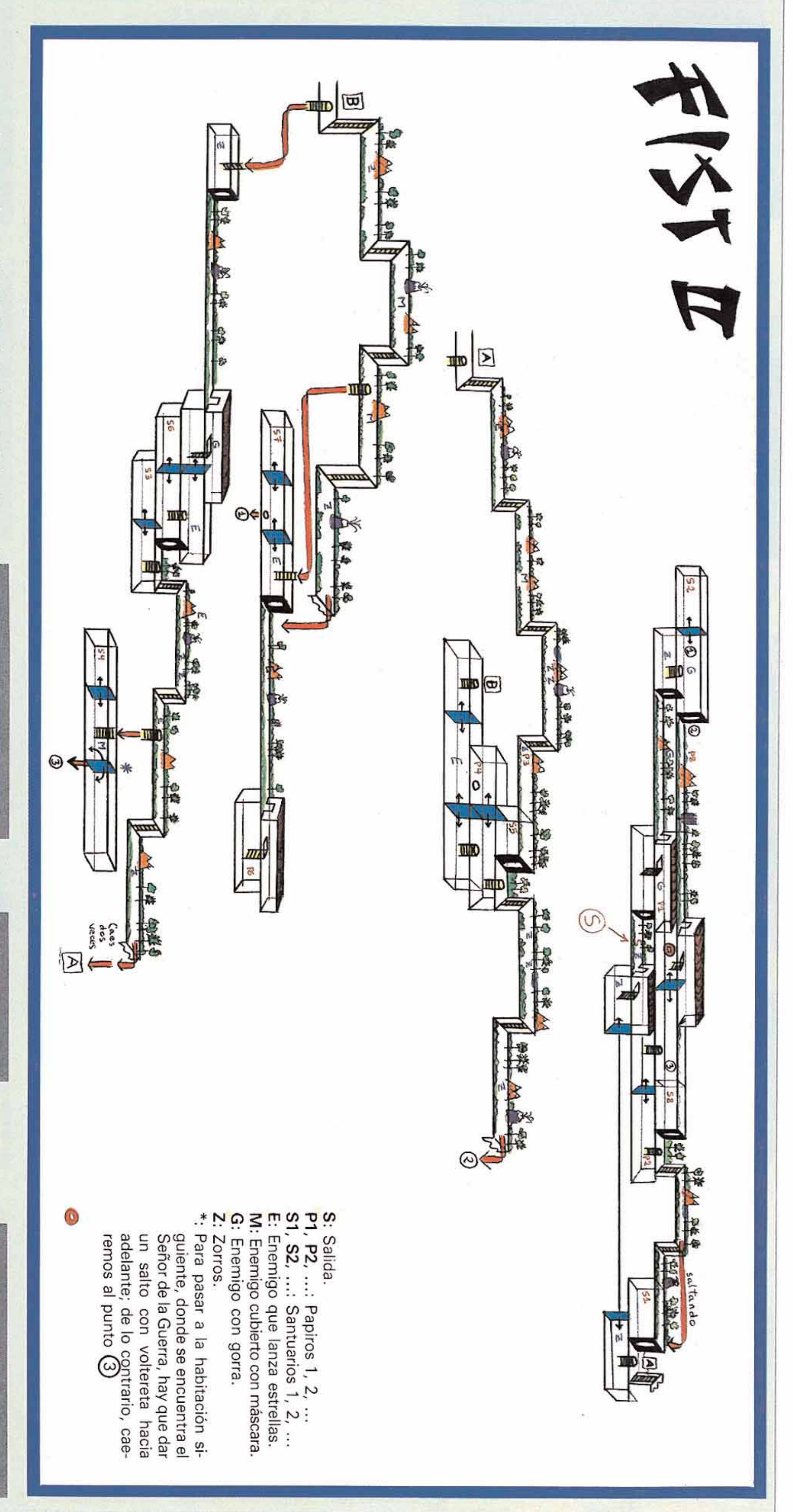
LINEA	DATOS	CONTROL
1	DD2100401162BD3EFF37	994
2	CD5605210DFE1175A601	897
3	0600EDB03EC932C4603E	1086
4	B632B569C317F121AFAC	1357
5	3678C9000000000000000	375

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 43

```
POKES FIST II

POWER INFINITO
POKE  42613,33
POKE  42614,175
POKE  42615,172
POKE  42616,54
POKE  42617,120
POKE  42618,201
POKE  24772,201

VIDAS INFINITAS
POKE  27061,182
```





RANA-RAMA

José Juan GARCÍA QUESADA

Parece ser que Steve Turner («Avalon», «Dragontorc», etc.) ha decidido cambiar de estrategia. Su último programa, «Ranarama», posee dos diferencias básicas con esos dos programas de magos y hechizos, es mucho menos complicado. Curiosamente su protagonista es una rana: una rana hechicera.

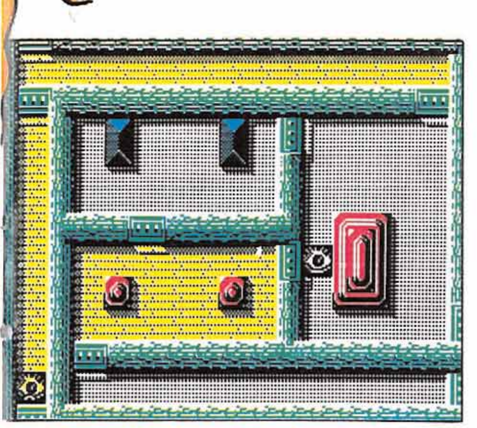
Todo comenzó en la mítica tierra de Terramar, tierra de magos y de magia. Allí transcurría la vida de un pequeño isleño que soñaba con ser mago, hasta que un buen día se despertó entre magos y entre otros que, como él, querían ser magos. Había algo que le distinguía de los demás aprendices: era el más joven de todos. De él se decía que sería Mago de magos. Sin embargo, Mervyn no disfrutaba con aquella situación: le enfurecía que estuviesen llamándolo constantemente «pequeñajo» o «enano». Así que esa mañana había entrado, a escondidas, en la habitación del Maestro de Transformaciones para preparar una pócima que le haría alto y fuerte, al menos eso esperaba él. Pero cuando la probó (estaba asquerosa, por cierto), comprobó el efecto que había tenido, lanzó un gorgojeo de horror: se había convertido en una rana, en una rana condenadamente pequeña. Pero vio en aquello su salvación cuando, unos segundos después, entraba en la habitación un alto mago cubierto por una gran capa negra; era uno de los hechiceros que moraban más allá del confín Oriental.

Sus ancestrales enemigos habían elegido ese día para tomar por sorpresa la isla y habían capturado a todos los magos y aprendices. Temblando, permaneció oculto bajo un libro de cocina hasta que dejaron la isla llevándose a todos prisioneros. Entonces abandonó orgulloso su escondrijo y se proclamó Mago de todos los magos libres. Su destino estaba claro...

JUGANDO

El juego consiste en la eliminación sistemática de los warlocks y nigromantes que habitan en las ocho mazmorras que constituyen su refugio. Cada mazmorra está compuesta por ocho niveles, lo que supone la escalofriante cifra de 64 niveles. Afortunadamente, las siete últimas mazmorras tienen la misma estructura que la primera; por ello, nos limitaremos a dar las indicaciones necesarias para acabar únicamente ésta.

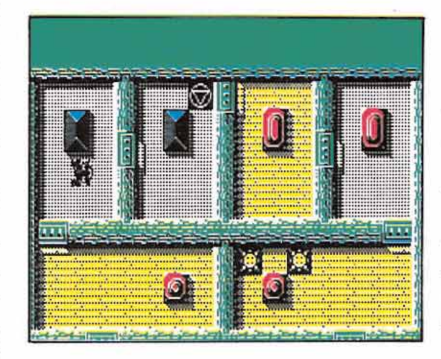
En cada nivel existen 12 warlocks y/o nigromantes,



más una cantidad variable de enemigos que se irá incrementando a medida que profundices en las mazmorras. Además, en algunas habitaciones encontrarás una serie de lugares mágicos de usos variados: los de visión, que te presentarán un mapa donde aparecen sólo las habitaciones por las que has pasado; los de invocación, que tienes que usar para activar hechizos; los de destrucción, que matarán a casi todo lo que haya en la habitación en ese momento (y pertenezca a ese nivel o a otro menor), y los de teletransporte, que sirven para moverte entre niveles.

Otro importante elemento del juego son las runas, que podrás conseguir enfrentándote con los warlocks y nigromantes (los que llevan un cetro en la mano). Cuando toques uno de ellos entablarás un combate mágico en el que tendrás que reconstruir la palabra mágica Ranarama antes de que se consuma toda tu energía vital. Si no lo consigues, perderás el hechizo de poder que tengas activado y aparecerás en una habitación de ese mismo nivel seleccionada al azar. Pero si la ordenas rápidamente, volverás al juego y tendrás que capturar todas las runas que puedas antes de que desaparezcan definitivamente.

El juego no es excesivamente complejo y para hacerte con él sólo necesitarás familiarizarte con los diferentes tipos de hechizos: de efecto, de defensa, de ataque y de poder; todos ellos se invocan usando las runas adecuadas que perderás una vez seleccionado el hechizo. El hechizo estará



activo hasta que selecciones otro, o en el caso del de poder, hasta que gastes toda la energía.

LOS HECHIZOS DE EFECTO

Tienen funciones diversas y, al igual que todos los demás hechizos, los irás consiguiendo a medida que vayas profundizando en las mazmorras; siendo cada vez más poderosos.

FIND. Hace aparecer las puertas ocultas que existen en la habitación en que te encuentres en ese momento. Puede utilizarse en cualquier nivel.

SEE. Te permite localizar los warlocks que aún quedan vivos, si es que se encuentran en alguna de las habitaciones por las que has pasado. Útil en todos los niveles.

JUMP. Al activarlo te teletransportará a otra habitación escogida de forma aleatoria. Para usar en situaciones desesperadas. Válido para todos los niveles.

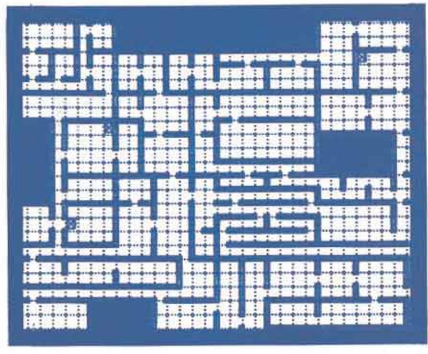
DEMOND. Invoca un demonio que destruye a cualquier bicho o hechicero que te puedas encontrar, sea del nivel que sea; desafortunadamente el demonio es poco manejable y muy caprichoso.

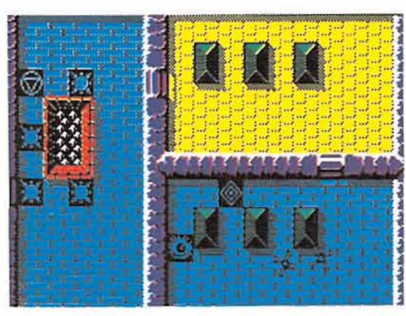
FOOLSBANE. Para que funcione tienes que mantener pulsado el fuego durante el tiempo suficiente. El efecto de este hechizo depende del enemigo sobre quien quieres que actúe. Para los

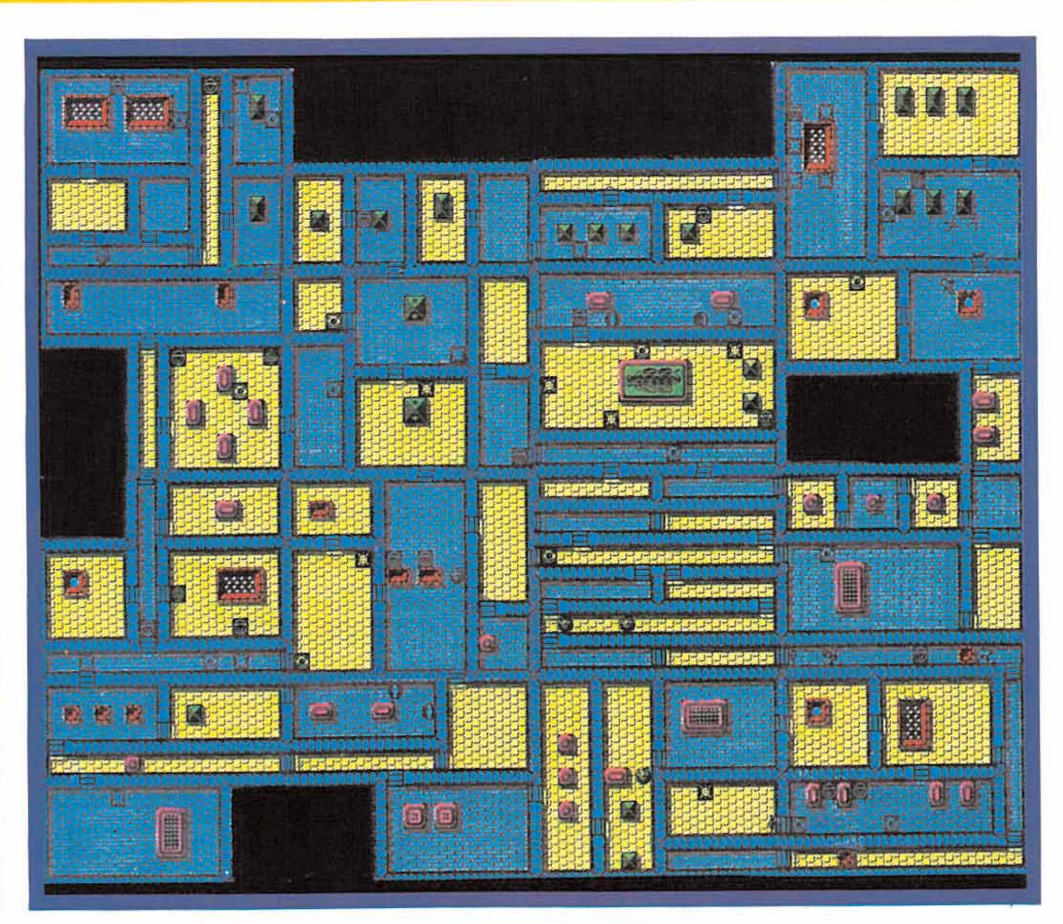
LOS HECHIZOS

Hechizos / Nivel		1 Base Magic	2 Mysticism	3 Witchcraft	4 Magecraft	5 Runecraft	6 Runelore	7 High Magic	8 Sorcery
De efecto	Hechizo	Find	See	Jump	Demond	Foolsbane	Electrocute	Conflagrate	Black Magic
	Runas	ᚦ	ᛟᚦ	ᚦᛉᛞ	ᛟᛞᛊ	ᚦᛞᛊ	ᚦᛞᛊᚷ	ᚦᛞᛊᚷΦ	ᚦᛞᛊᚷΦᚠ
De defensa	Hechizo	Protect	Shield	Wall	Barrier	Unseen	Electrode	Firebane	Charm
	Runas	ᛟ	ᛟᚦ	ᚦᛉ	ᛉᛞ	ᛉᛞᛊ	ᛉᛞᛊᚷ	ᛉᛞᛊᚷΦ	ᛉᛞᛊᚷΦᚠ
De ataque	Hechizo	Lap	Missile	Plasma Bolt	Fireball	Bullball	Annihilate	Disintegrate	Vaporise
	Runas	ᚦ	ᛟᚦ	ᛟᚦᛉ	ᛟᚦᛉᛞ	ᚦᛉᛞᛊ	ᚦᛉᛞᛊᚷ	ᚦᛉᛞᛊᚷΦ	ᚦᛉᛞᛊᚷΦᚠ
De poder	Hechizo	Mortal	Physhic	Symbyotic	Electra	Elemental	Ley	Entropy	Omnipotence
	Runas	ᛟ	ᛟᚦ	ᚦᛉ	ᛉᛞ	ᛉᛞᛊ	ᛞᛊᚷ	ᛊᚷΦ	ᚷΦᚠ

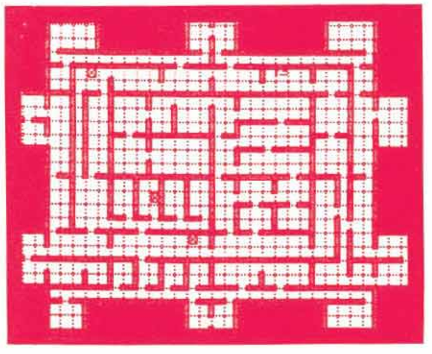
Nivel 1 Azul

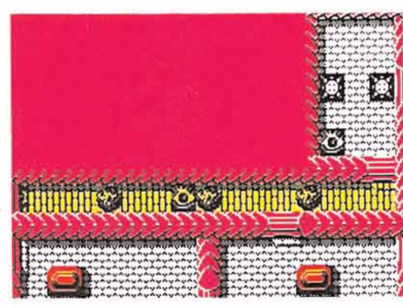


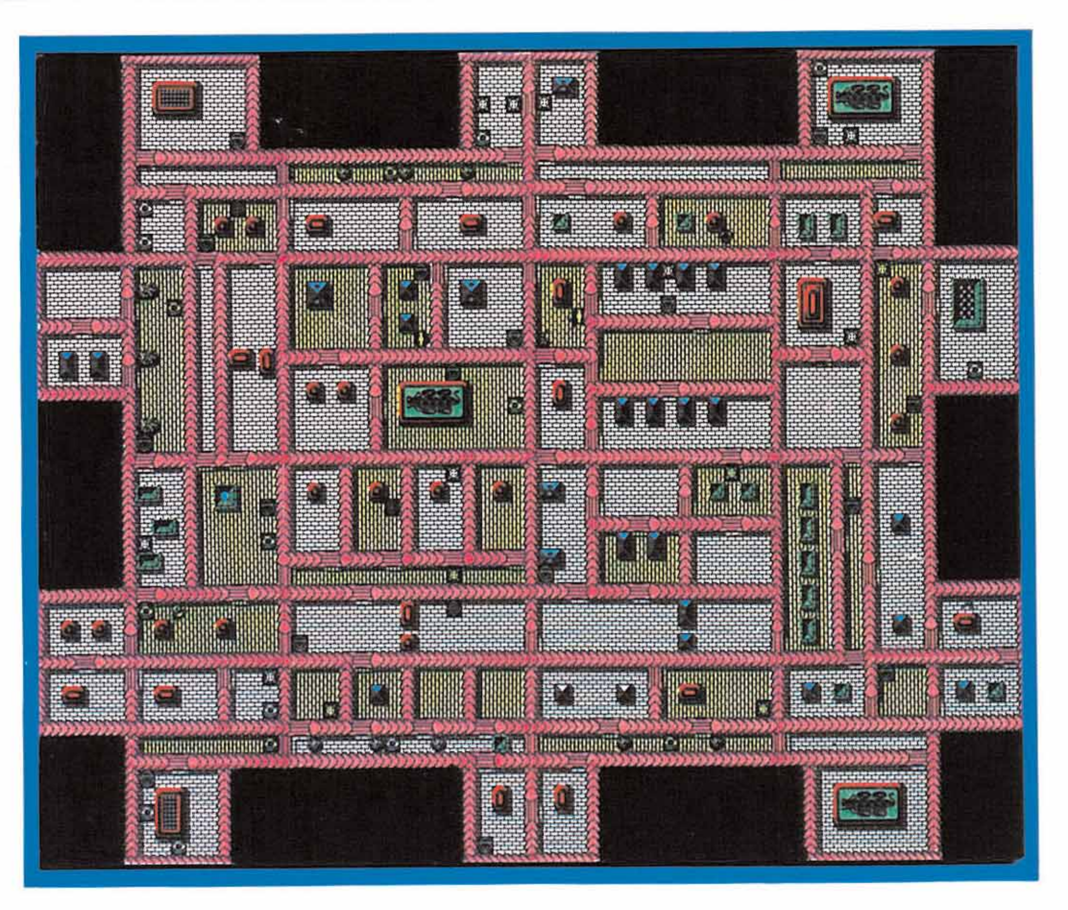


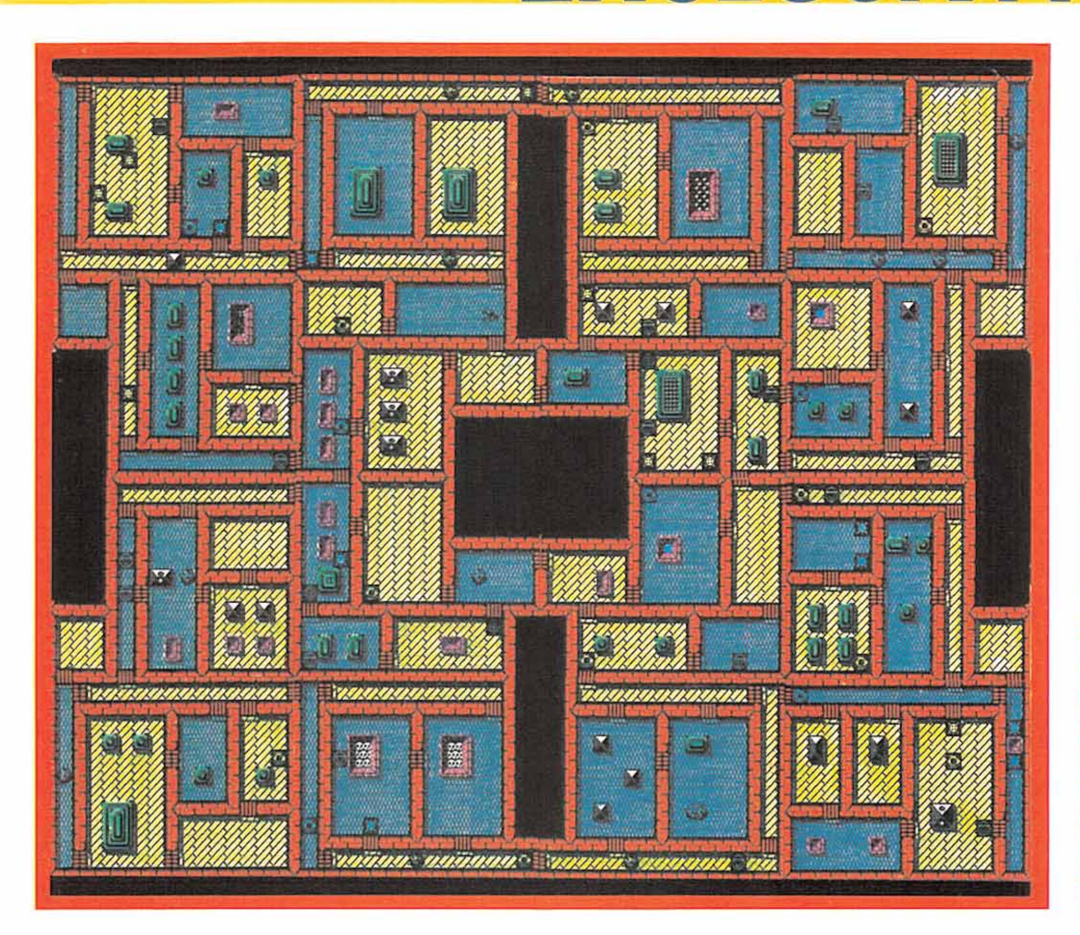


Nivel 2 Magenta

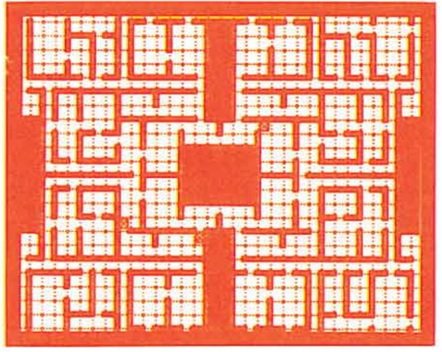


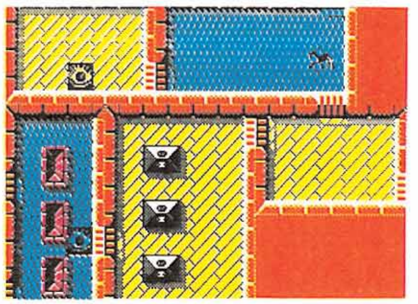


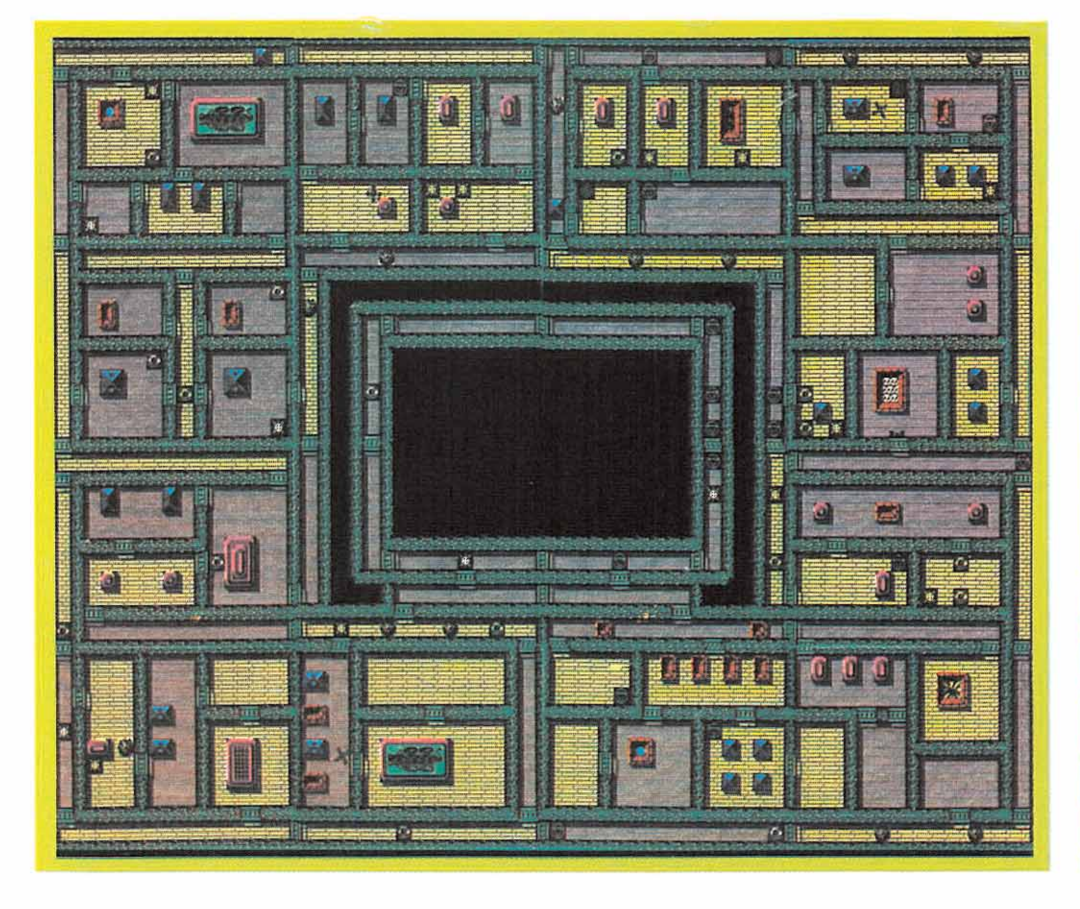




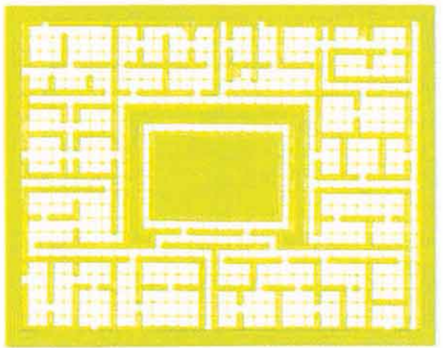
Nivel 3 Rojo

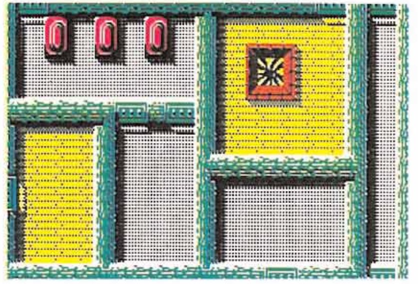




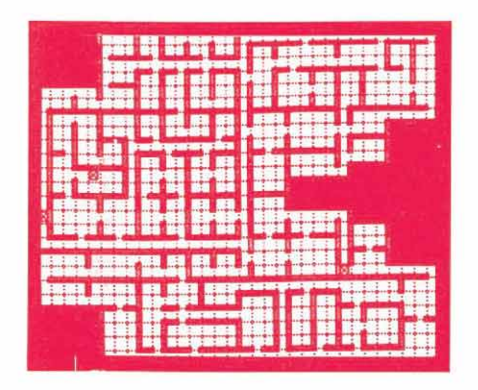


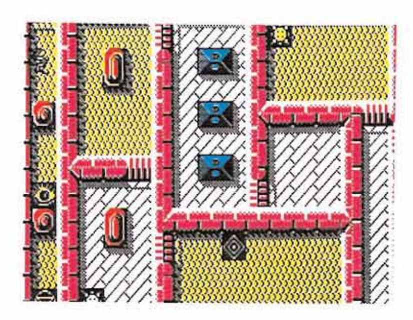
Nivel 4 Verde

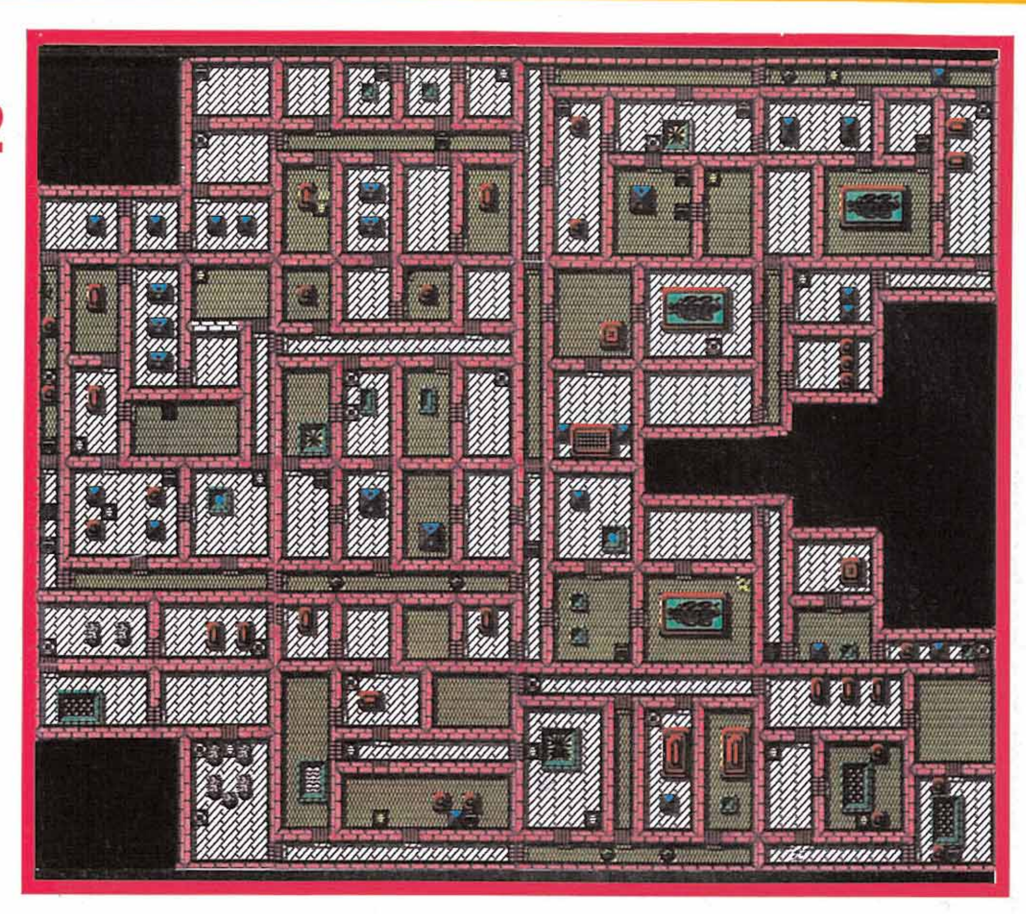




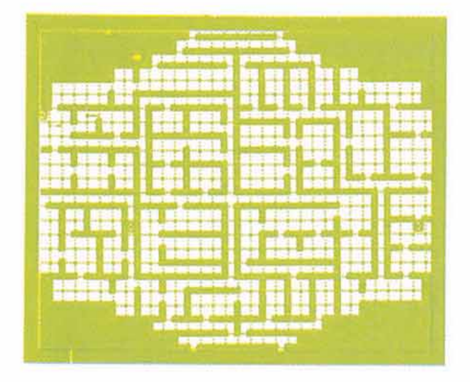
Nivel 5
Magenta 2

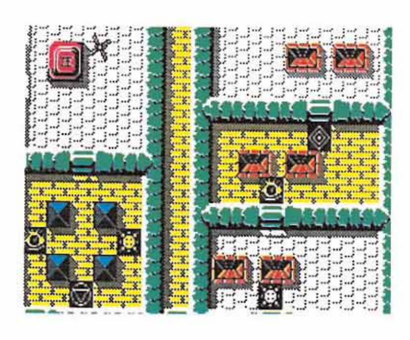


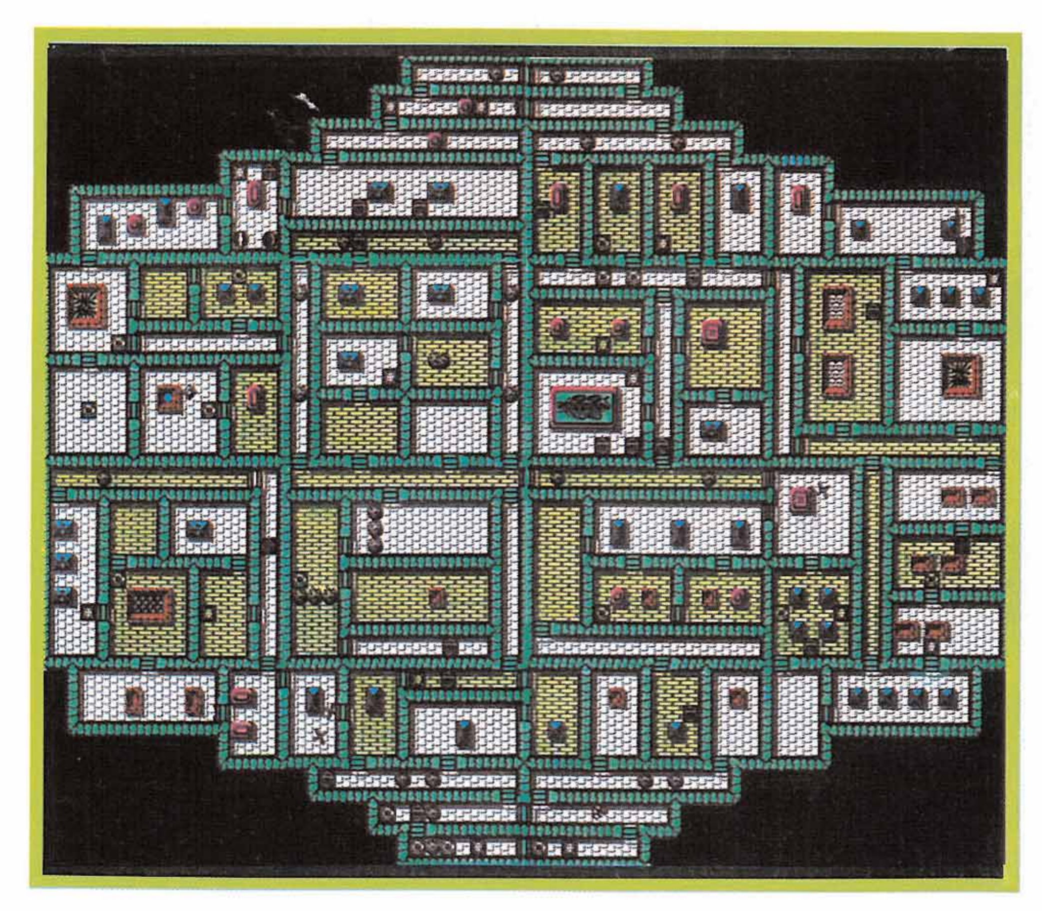


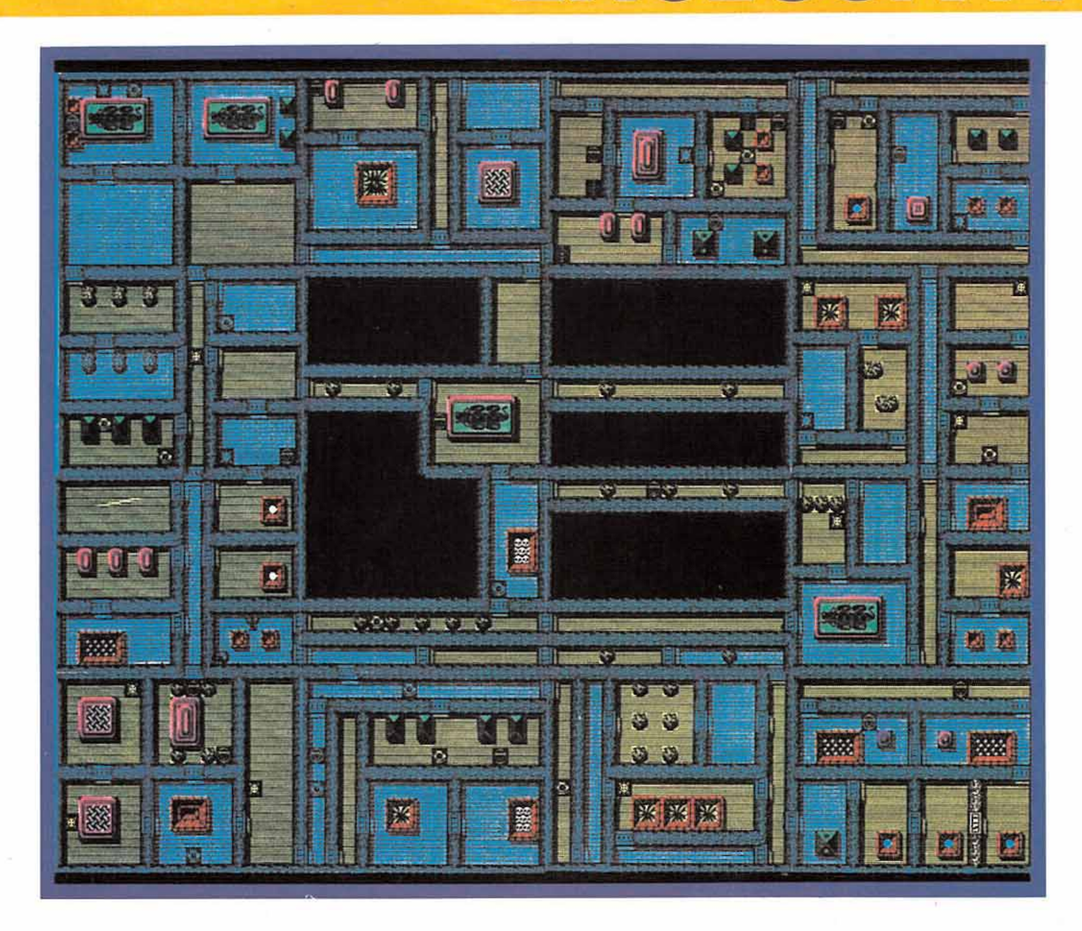


Nivel 6
Verde 2

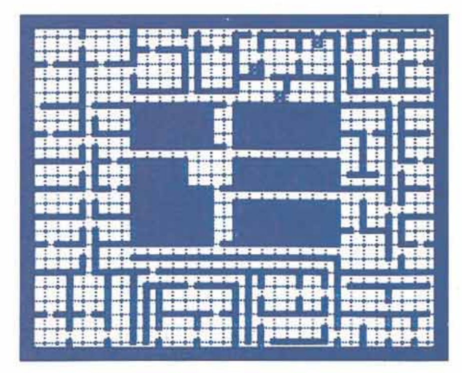


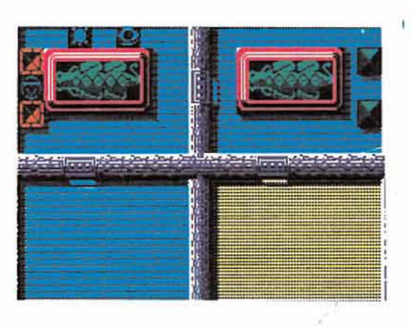


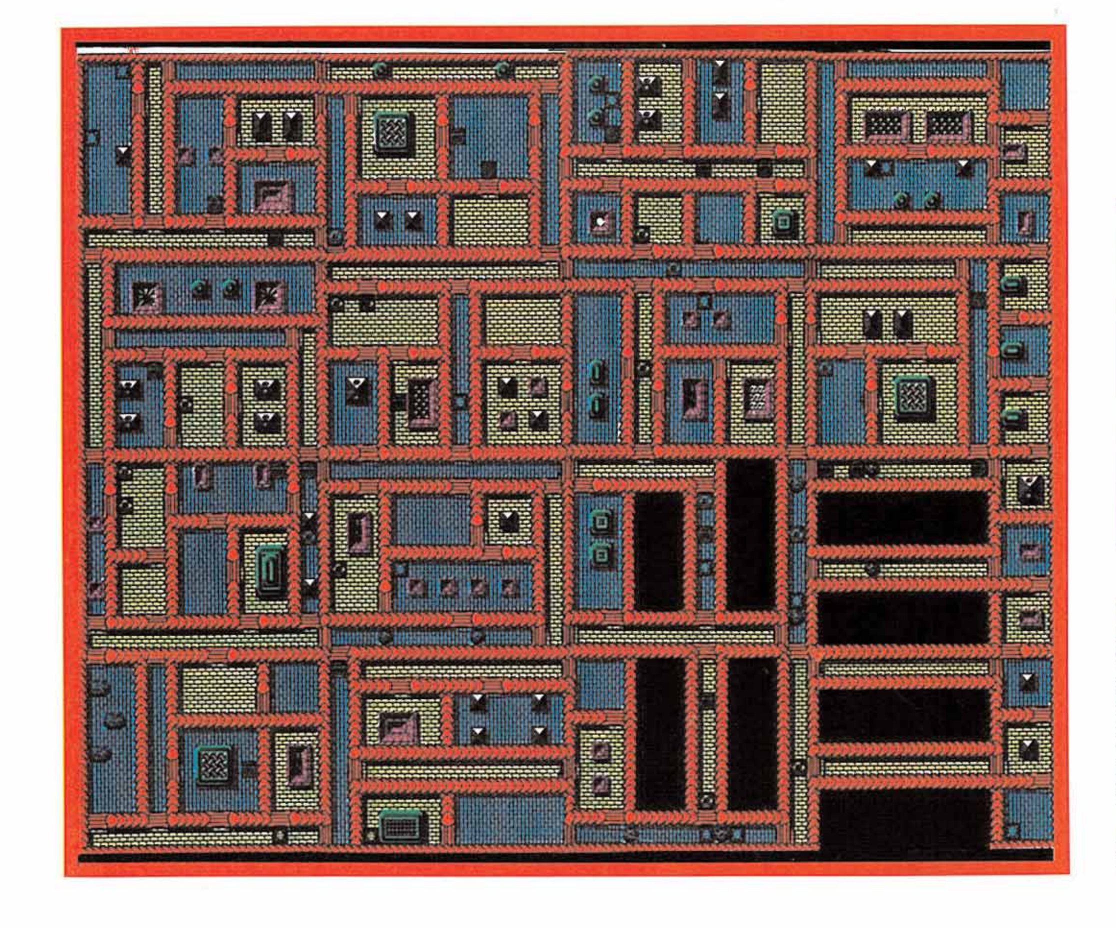




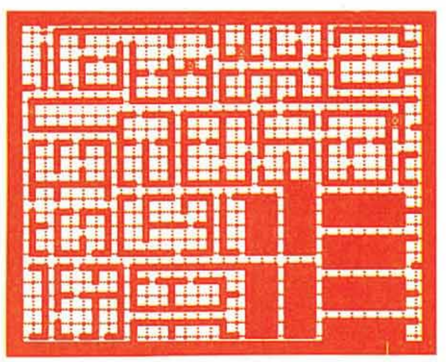
Nivel 7
Azul 2

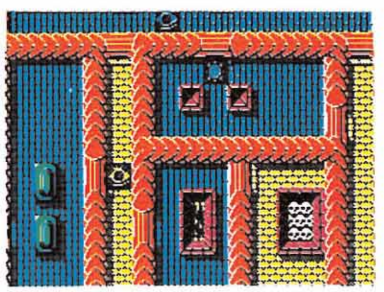


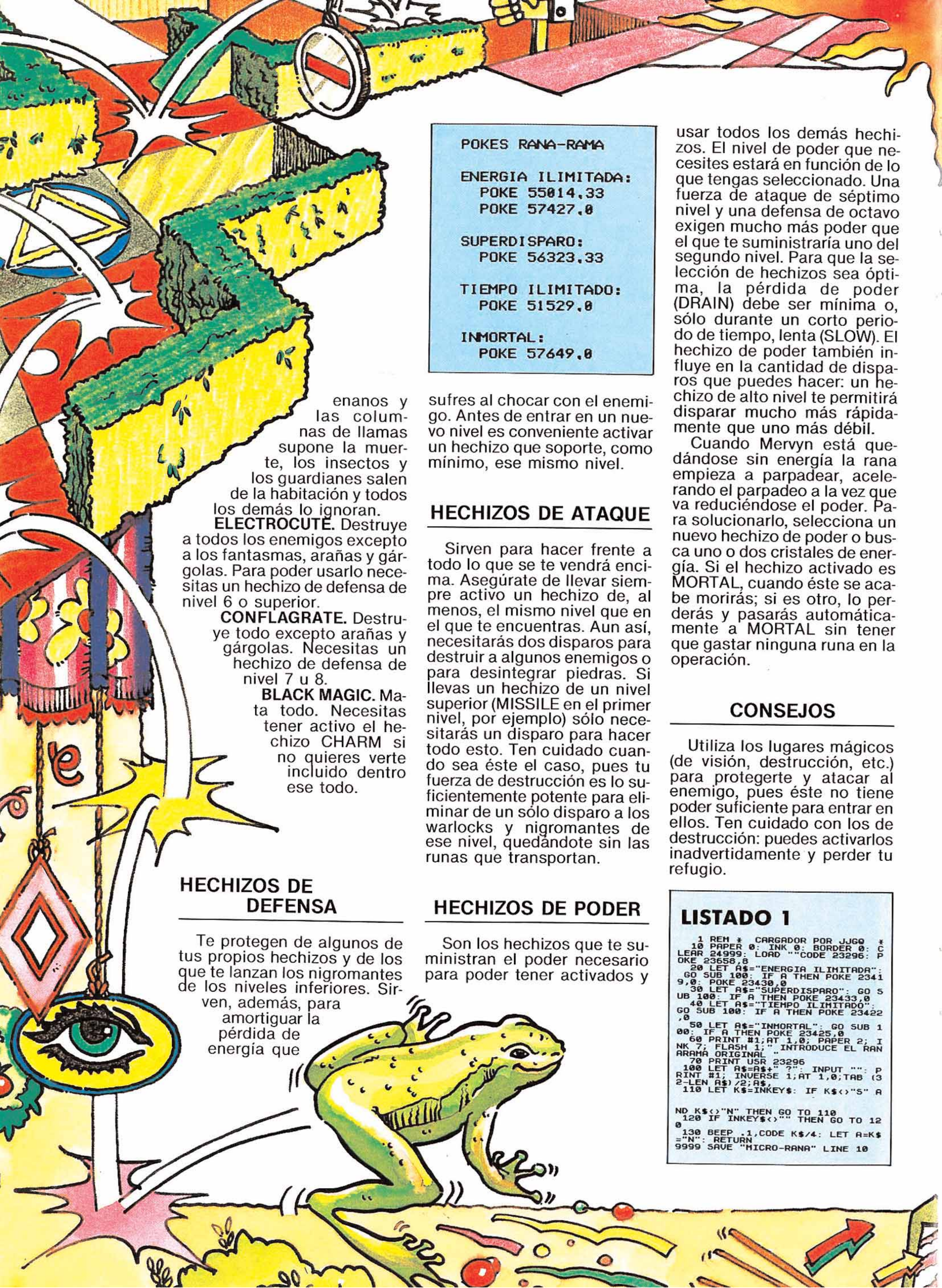




Nivel 8
Rojo 2







enanos y las columnas de llamas supone la muerte, los insectos y los guardianes salen de la habitación y todos los demás lo ignoran.

ELECTROCUTE. Destruye a todos los enemigos excepto a los fantasmas, arañas y gárgolas. Para poder usarlo necesitas un hechizo de defensa de nivel 6 o superior.

CONFLAGRATE. Destruye todo excepto arañas y gárgolas. Necesitas un hechizo de defensa de nivel 7 u 8.

BLACK MAGIC. Mata todo. Necesitas tener activo el hechizo CHARM si no quieres verte incluido dentro ese todo.

HECHIZOS DE DEFENSA

Te protegen de algunos de tus propios hechizos y de los que te lanzan los nigromantes de los niveles inferiores. Sirven, además, para amortiguar la pérdida de energía que sufres al chocar con el enemigo. Antes de entrar en un nuevo nivel es conveniente activar un hechizo que soporte, como mínimo, ese mismo nivel.

```
POKES RANA-RAMA

ENERGIA ILIMITADA:
  POKE 55014,33
  POKE 57427,0

SUPERDISPARO:
  POKE 56323,33

TIEMPO ILIMITADO:
  POKE 51529,0

INMORTAL:
  POKE 57649,0
```

HECHIZOS DE ATAQUE

Sirven para hacer frente a todo lo que se te vendrá encima. Asegúrate de llevar siempre activo un hechizo de, al menos, el mismo nivel que en el que te encuentras. Aun así, necesitarás dos disparos para destruir a algunos enemigos o para desintegrar piedras. Si llevas un hechizo de un nivel superior (MISSILE en el primer nivel, por ejemplo) sólo necesitarás un disparo para hacer todo esto. Ten cuidado cuando sea éste el caso, pues tu fuerza de destrucción es lo suficientemente potente para eliminar de un sólo disparo a los warlocks y nigromantes de ese nivel, quedándote sin las runas que transportan.

HECHIZOS DE PODER

Son los hechizos que te suministran el poder necesario para poder tener activados y usar todos los demás hechizos. El nivel de poder que necesites estará en función de lo que tengas seleccionado. Una fuerza de ataque de séptimo nivel y una defensa de octavo exigen mucho más poder que el que te suministraría uno del segundo nivel. Para que la selección de hechizos sea óptima, la pérdida de poder (DRAIN) debe ser mínima o, sólo durante un corto periodo de tiempo, lenta (SLOW). El hechizo de poder también influye en la cantidad de disparos que puedes hacer: un hechizo de alto nivel te permitirá disparar mucho más rápidamente que uno más débil.

Cuando Mervyn está quedándose sin energía la rana empieza a parpadear, acelerando el parpadeo a la vez que va reduciéndose el poder. Para solucionarlo, selecciona un nuevo hechizo de poder o busca uno o dos cristales de energía. Si el hechizo activado es MORTAL, cuando éste se acabe morirás; si es otro, lo perderás y pasarás automáticamente a MORTAL sin tener que gastar ninguna runa en la operación.

CONSEJOS

Utiliza los lugares mágicos (de visión, destrucción, etc.) para protegerte y atacar al enemigo, pues éste no tiene poder suficiente para entrar en ellos. Ten cuidado con los de destrucción: puedes activarlos inadvertidamente y perder tu refugio.

LISTADO 1

```
   1 REM *  CARGADOR POR JJGQ   *
  10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8
  20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 2341
9,0: POKE 23430,0
  30 LET A$="SUPERDISPARO": GO S
UB 100: IF A THEN POKE 23433,0
  40 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 100: IF A THEN POKE 23422
,0
  50 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
00: IF A THEN POKE 23425,0
  60 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 2; I
NK 7; FLASH 1;" INTRODUCE EL RAN
ARAMA ORIGINAL "
  70 PRINT USR 23296
 100 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1; INVERSE 1;AT 1,0;TAB (3
2-LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0
 130 BEEP .1,CODE K$/4: LET A=K$
="N": RETURN
9999 SAVE "MICRO-RANA" LINE 10
```

Además de los enemigos ya señalados existen otros: bocas, hélices de cuchillos, orbitales y bolas de energía que pueden aparecer en cualquier momento y que son inmunes a todo (hechizos de efecto, uso de lugares mágicos de destrucción) menos a un disparo o a un contacto directo.

En cada nivel existen unos pocos warlocks (o nigromantes) que poseen las runas clave para poder conseguir un nivel más alto de poder, destrucción o defensa. Hay diferentes formas de distinguirlos; si estás en los niveles 1 a 5, serán los escasos nigromantes que encuentres los que las posean. Si sólo hay warlocks, busca el que tenga el hechizo de ataque más potente. De igual forma, si hay muchos nigromantes (niveles 7 y 8) busca aquellos que en lugar de dispararte te lanzan hechizos (un breve relampagueo de la habitación). Al resto puedes destruirlos disparándoles (si tienes un hechizo de ataque adecuado para ello) o tocarles para conseguir sus runas.

Cada vez que consigas runas entra en el lugar mágico de invocación que primero encuentres y comprueba lo que tienes. Nunca permitas que existan más de cuatro runas del mismo tipo, gasta algunas seleccionando un hechizo (normalmente, uno de efecto) aunque no te sirva de nada. Si no haces esto, llegará un momento en que te juntarás con demasiadas runas del mismo tipo, no podrás coger ninguna más y deberás sacrificar otras mucho más importantes para salir de ese punto muerto.

Seguramente, los puntos de teletransporte entre niveles que te damos en el mapa no se adapten totalmente a la disposición que tú encontrarás al jugar (esto se debe a que la posición de todos los lugares mágicos se elige de una forma más o menos aleatoria antes de empezar la partida). Pero, seguramente, alguno de ellos estará en la posición correcta, tantea uno cualquiera de los otros para poder determinar, por eliminación, dónde te lleva cada uno. De lo que puedes estar seguro es de que siempre se respetará la siguiente disposición:

Los del nivel uno (azul) llevan al dos, al tres y al cuatro.

Los del nivel dos (rojo) llevan al uno, al cuatro y al cinco.

Los del nivel tres (magenta) llevan al uno, al cuatro y al seis.

Los del nivel cuatro (verde) llevan al tres, al cinco y al seis.

Los del nivel cinco (verde 2) llevan al dos, al cuatro y al siete.

Los del nivel seis (rojo 2) llevan al tres y (dos) al ocho.

Los del nivel siete (magenta 2) llevan al cuatro y (dos) al cinco.

Los del nivel ocho (azul 2) llevan todos al seis.

Numeramos de arriba-abajo y de izquierda-derecha.

Avanza siempre de un nivel a otro consecutivo (a menos que tengas hechizos con poder suficiente para avanzar a otro más difícil). Según la disposición de los niveles y sus interconexiones, para terminar el juego tendrás que seguir una secuencia de niveles parecida a ésta: 1-2-1-3-4-5-4-6-3-4-5-7-4-6-8. En los niveles por los que debas pasar varias veces (1, 6 y sobre todo el 4) es conveniente dejar uno o más hechiceros vivos a modo de reserva de emergencia de runas. Destrúyelos en tu última visita al nivel.

EL CARGADOR

El juego es posible acabarlo sin ningún tipo de ayudas, al menos en teoría, pero nos tememos que eso supondrá muchas horas (¿días?) de joystick y de ojos enrojecidos. Para evitar esto sólo tienes que teclear nuestro cargador y seleccionar las opciones según tus preferencias.

1. Teclea y graba en cinta con RUN 9999 el programa Basic del Listado 1.
2. Usa el cargador universal de código máquina para introducir en memoria los datos del Listado 2 a partir de la dirección 40000. Grábalos a continuación del programa Basic dando como número de bytes 232.
3. Carga todo con LOAD " " y responde a las preguntas pulsando «S» o «N».

OPCIONES DISPONIBLES:

ENERGÍA ILIMITADA: Ni los choques con el enemigo ni la pérdida de energía (DRAIN) te afectará, aunque algunos nigromantes de los niveles 6, 7 y 8 pueden, si no llevas una buena defensa, lanzarte hechizos que te harán perder el hechizo de poder o incluso matarte, si estás en MORTAL.

INMORTAL: Nada será capaz de eliminar tu hechizo de poder MORTAL, aunque sí podrán agotar cualquiera de los otros.

SUPER-DISPARO: Además de tener un disparo muy potente (el que conseguirás con el nivel de ataque ocho) las runas que quedan libres al luchar contra los hechiceros no desaparecerán a menos que salgas de la habitación.

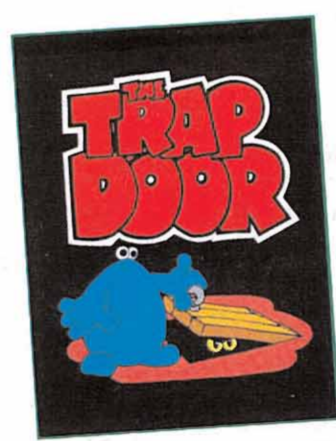
TIEMPO ILIMITADO: Dispondrás de todo el tiempo que necesites para ordenar las letras en el combate mágico.

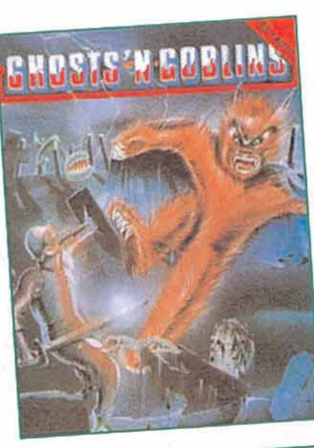
LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31815FDD210AF0113E01	857
2	3EFF37CD560530F13EC3	1214
3	327EF0CD56F03EC3322B	1297
4	F2CD1BF23EC33239F2CD	1527
5	2EF23EC3320AF4210000	882
6	2208F4CDD4F3212FE211	1269
7	FEFF01C37BEDB8218D5B	1514
8	11CD85D5015B00EDB02E	1119
9	522616D10E294465091A	610
10	AD126F131AAC1213477B	750
11	FEFF20EF7AFEFF20EA21	1710
12	CD8511A96101351FEDB0	1119
13	AF3253E03249C93231E1	1180
14	3E2132E6D63203DCC3B0	1233
15	DC459FA0F591E7EDCBFE	1923
16	3BF922E327EBFCE97FE8	1687
17	02D80FD80EDB7C487F70	1117
18	FE77765CBA93BE703635	1325
19	2CE861E866EE67E866AC	1554
20	6E303E9B8A58316A6669	963
21	21AC61202EFA77D26AF4	1309
22	67EA53049B739D78BE5E	1255
23	B1CBA8F864E843A88787	1633
24	37CC0000000000000000	259

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 232

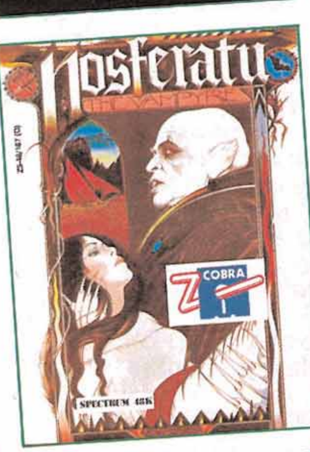
CINCO MINUTOS ANTES DE COMPRAR UN JUEGO A 875 Ptas. ECHALE UN VISTAZO A ESTOS JUEGOS DE 875 Ptas.





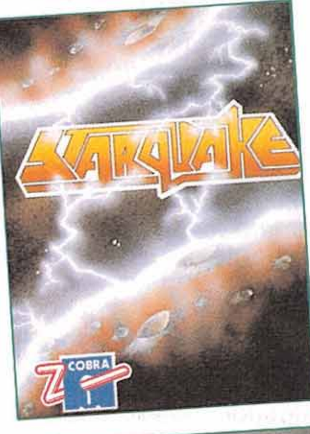


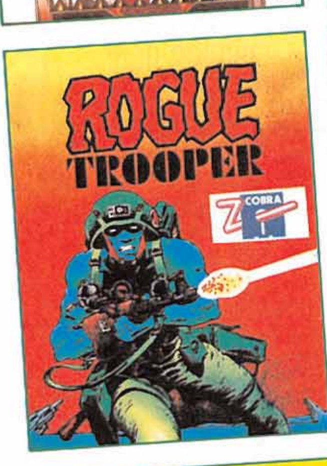




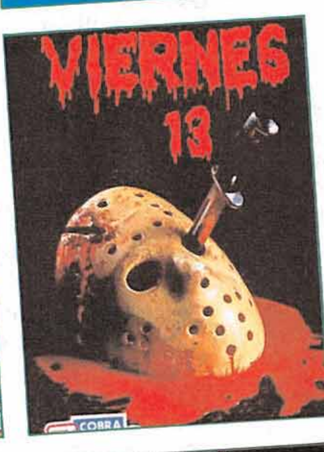


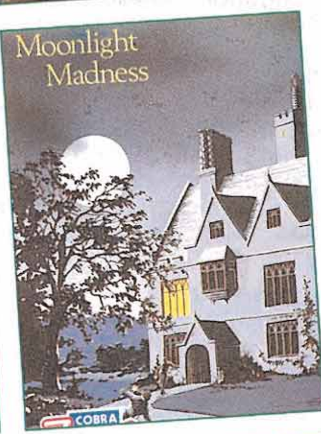


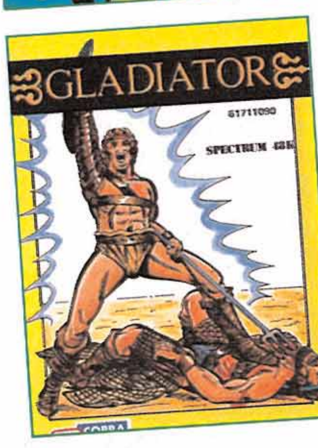


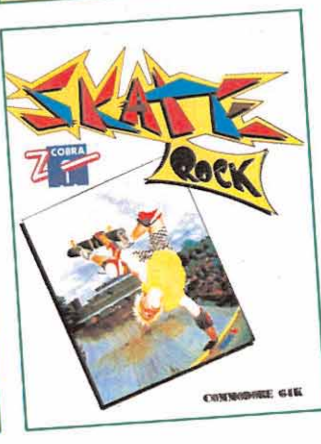






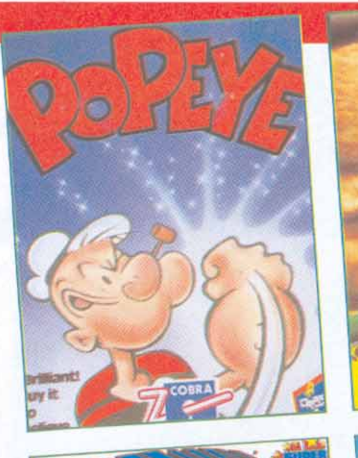


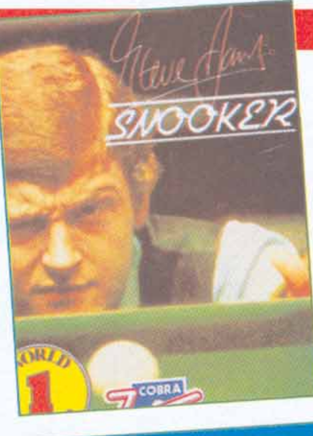




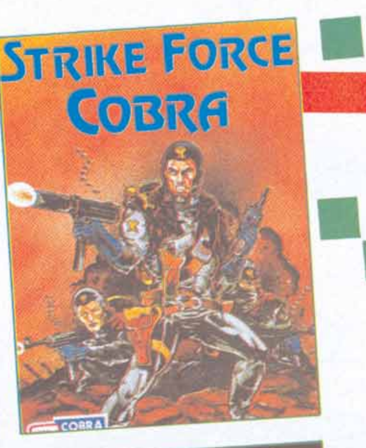








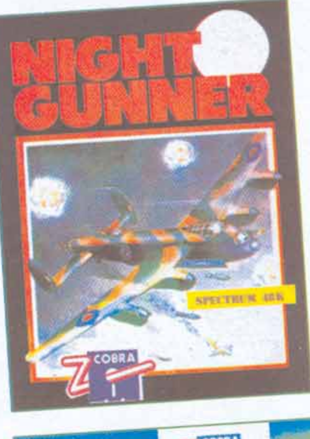








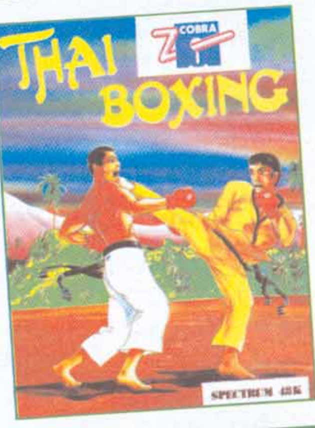


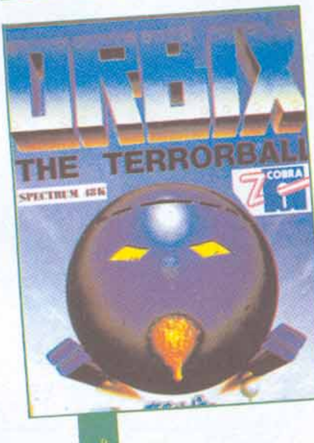




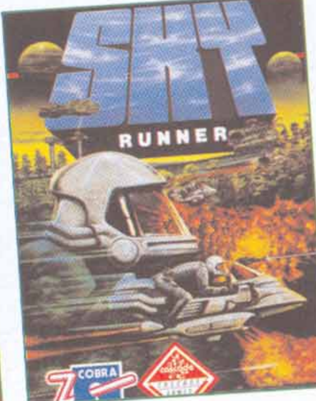












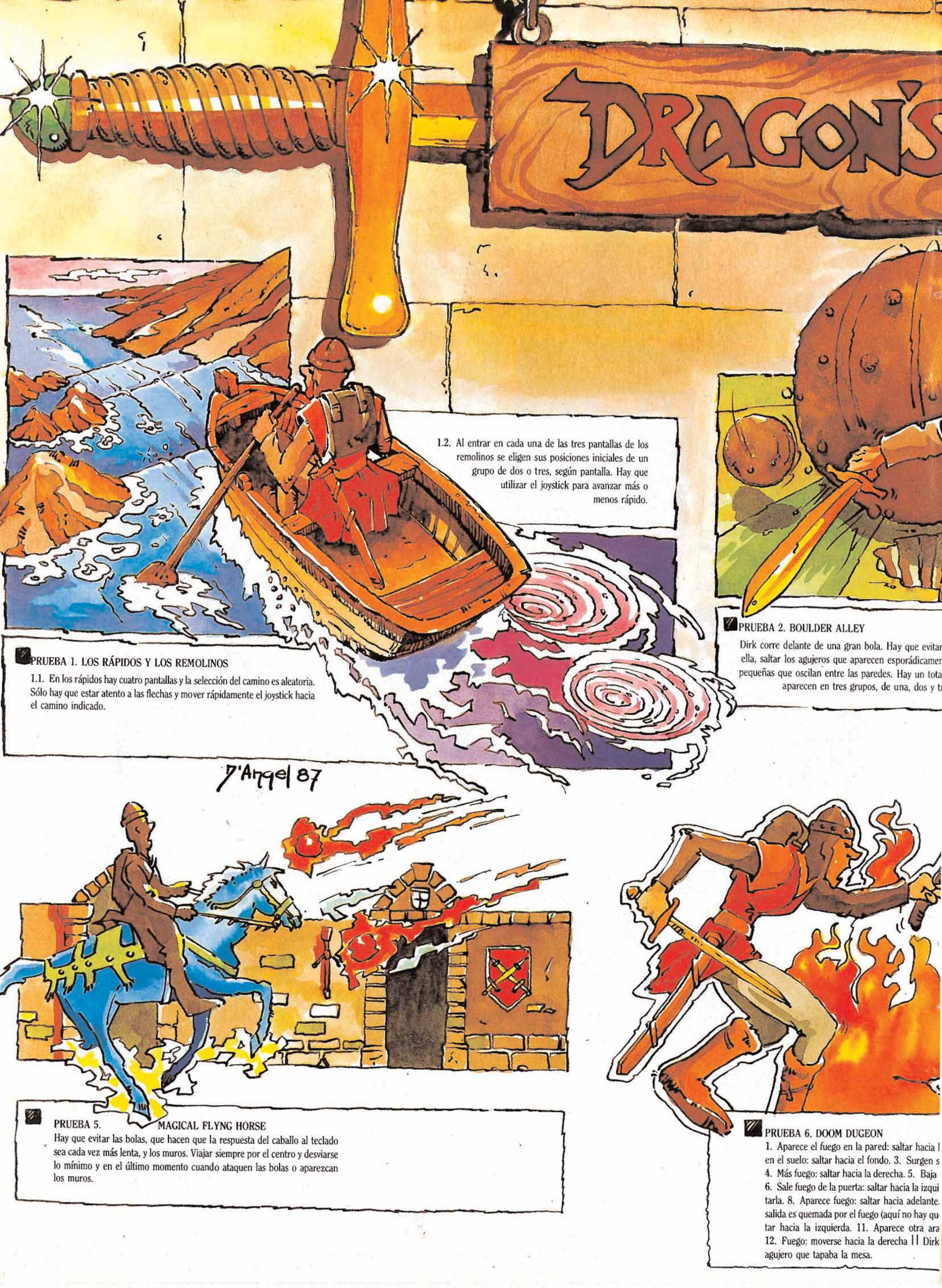



875 Ptas.

VERSION CASSETTE

SOFTWARE

SÍGUENOS EL JUEGO.



1.2. Al entrar en cada una de las tres pantallas de los remolinos se eligen sus posiciones iniciales de un grupo de dos o tres, según pantalla. Hay que utilizar el joystick para avanzar más o menos rápido.

PRUEBA 1. LOS RÁPIDOS Y LOS REMOLINOS

1.1. En los rápidos hay cuatro pantallas y la selección del camino es aleatoria. Sólo hay que estar atento a las flechas y mover rápidamente el joystick hacia el camino indicado.

PRUEBA 2. BOULDER ALLEY

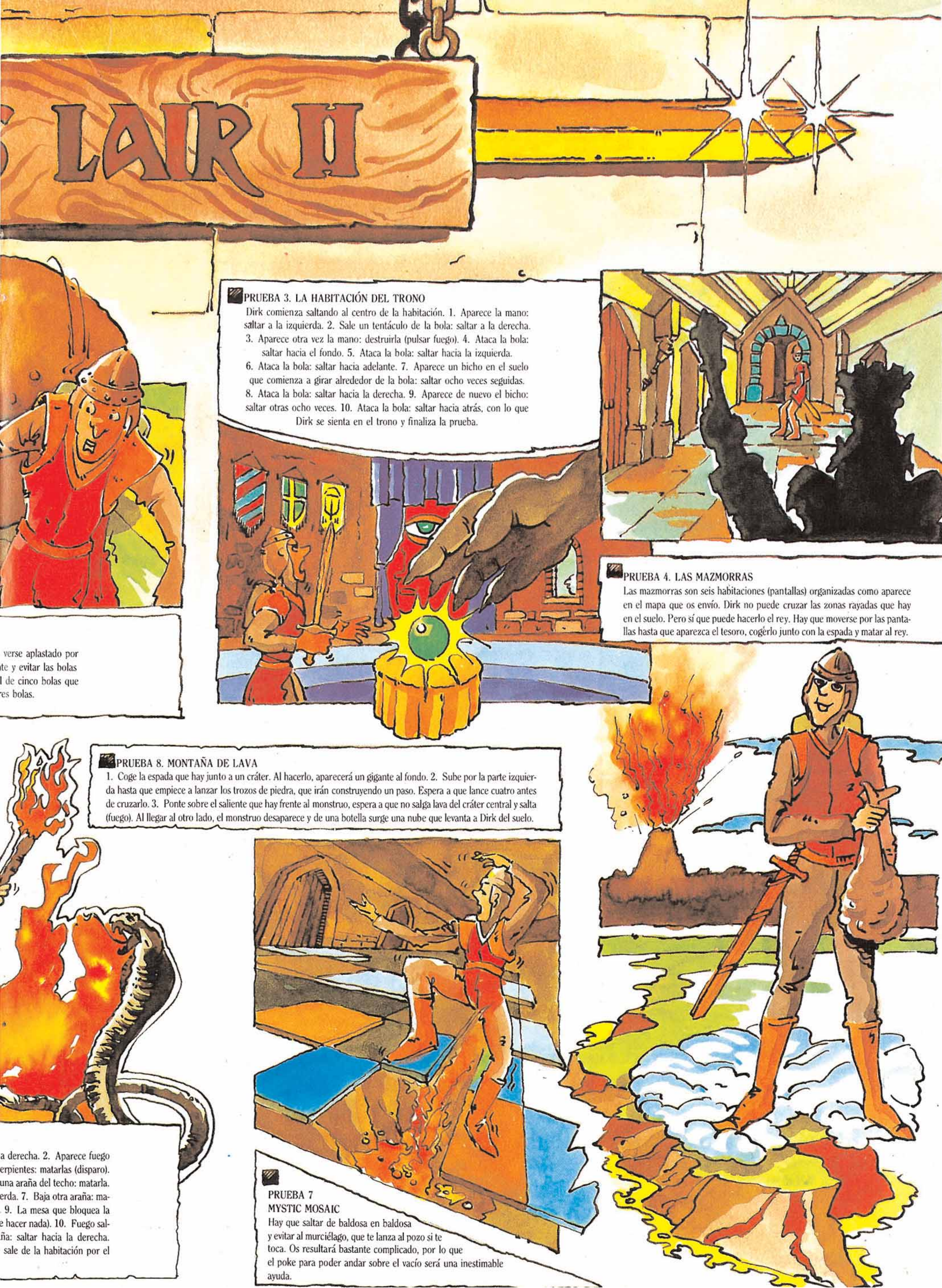
Dirk corre delante de una gran bola. Hay que evitar ella, saltar los agujeros que aparecen esporádicamen pequeñas que oscilan entre las paredes. Hay un tota aparecen en tres grupos, de una, dos y t

PRUEBA 5. MAGICAL FLYNG HORSE

Hay que evitar las bolas, que hacen que la respuesta del caballo al teclado sea cada vez más lenta, y los muros. Viajar siempre por el centro y desviarse lo mínimo y en el último momento cuando ataquen las bolas o aparezcan los muros.

PRUEBA 6. DOOM DUGEON

1. Aparece el fuego en la pared: saltar hacia l en el suelo: saltar hacia el fondo. 3. Surgen s 4. Más fuego: saltar hacia la derecha. 5. Baja 6. Sale fuego de la puerta: saltar hacia la izqui tarla. 8. Aparece fuego: saltar hacia adelante. salida es quemada por el fuego (aquí no hay qu tar hacia la izquierda. 11. Aparece otra ara 12. Fuego: moverse hacia la derecha || Dirk agujero que tapaba la mesa.



PRUEBA 3. LA HABITACIÓN DEL TRONO

Dirk comienza saltando al centro de la habitación. 1. Aparece la mano: saltar a la izquierda. 2. Sale un tentáculo de la bola: saltar a la derecha. 3. Aparece otra vez la mano: destruirla (pulsar fuego). 4. Ataca la bola: saltar hacia el fondo. 5. Ataca la bola: saltar hacia la izquierda. 6. Ataca la bola: saltar hacia adelante. 7. Aparece un bicho en el suelo que comienza a girar alrededor de la bola: saltar ocho veces seguidas. 8. Ataca la bola: saltar hacia la derecha. 9. Aparece de nuevo el bicho: saltar otras ocho veces. 10. Ataca la bola: saltar hacia atrás, con lo que Dirk se sienta en el trono y finaliza la prueba.

PRUEBA 4. LAS MAZMORRAS

Las mazmorras son seis habitaciones (pantallas) organizadas como aparece en el mapa que os envío. Dirk no puede cruzar las zonas rayadas que hay en el suelo. Pero sí que puede hacerlo el rey. Hay que moverse por las pantallas hasta que aparezca el tesoro, cogerlo junto con la espada y matar al rey.

verse aplastado por
te y evitar las bolas
l de cinco bolas que
res bolas.

PRUEBA 8. MONTAÑA DE LAVA

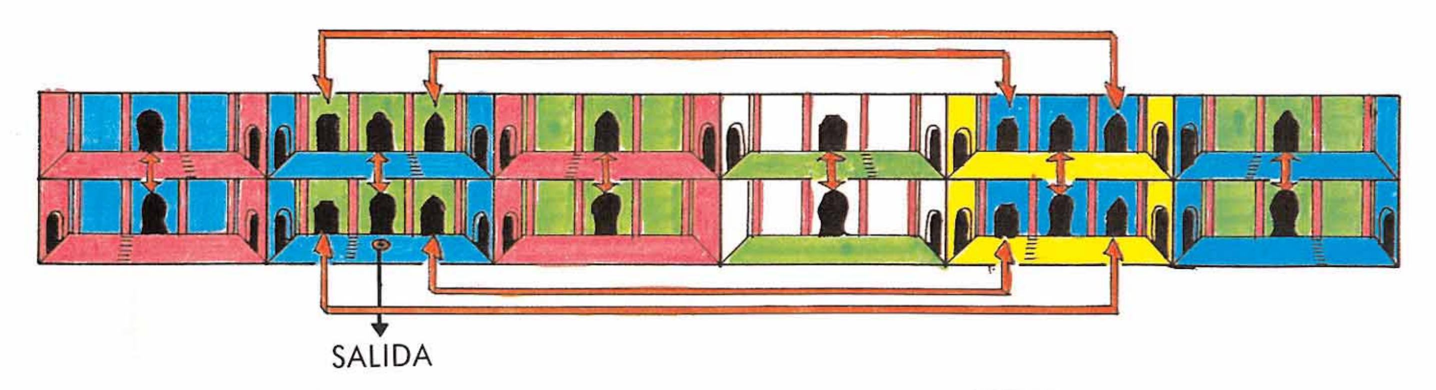
1. Coge la espada que hay junto a un cráter. Al hacerlo, aparecerá un gigante al fondo. 2. Sube por la parte izquierda hasta que empiece a lanzar los trozos de piedra, que irán construyendo un paso. Espera a que lance cuatro antes de cruzarlo. 3. Ponte sobre el saliente que hay frente al monstruo, espera a que no salga lava del cráter central y salta (fuego). Al llegar al otro lado, el monstruo desaparece y de una botella surge una nube que levanta a Dirk del suelo.

a derecha. 2. Aparece fuego
erpientes: matarlas (disparo).
una araña del techo: matarla.
erda. 7. Baja otra araña: ma-
9. La mesa que bloquea la
e hacer nada). 10. Fuego sal-
ña: saltar hacia la derecha.
sale de la habitación por el

PRUEBA 7
MYSTIC MOSAIC

Hay que saltar de baldosa en baldosa y evitar al murciélago, que te lanza al pozo si te toca. Os resultará bastante complicado, por lo que el poke para poder andar sobre el vacío será una inestimable ayuda.

EL LABERINTO



Cargador

1. Teclea el programa basic del Listado 1 y sálvalo en cinta con RUN 9999.

2. Utiliza el cargador universal de C/M para introducir el Código Máquina del Listado 2 y sálvalo en cinta, a continuación del Listado 1, dando como dirección de inicio la 40000 y número de bytes 77.

3. Carga todo con LOAD "" y responde a las preguntas pulsando <S> o <N>. Las opciones son:

—Vidas infinitas. No perderás ninguna vida y no tendrás que volver a empezar si no completas una prueba, excepto en las dos primeras fases: la de los rápidos y la de los remolinos.

—Pasar Mystic Mosaic. Una ayuda para poder pasar la prueba más difícil de todas: no necesitarás apoyarte sobre una baldosa para avanzar. Ten cuidado con el murciélago, este POKE no te protege de él.

Aunque no aparece como opción, también tienes la posibilidad de alterar el orden de las pruebas que cargas del cassette, saltarte aquellas que más odies o volver a jugar las que más te agraden. Eso sí: la última será siempre la última que podrás jugar, y una vez acabada, el juego habrá finalizado.

```
POKES DRAGON LAIR II

VIDAS INFINITAS:
POKE 35766,167

CARGAR CUALQUIER FASE:
POKE 34301,50

NO CAER EN MYSTIC MOSAIC:
POKE 39709,1
```

LISTADO 1

```
   1 REM ***** POR J.J.G.Q *****
  10 POKE 23658,8: PAPER 0: INK
0: BORDER 0: CLEAR 28999: LOAD "
"CODE 23296
  20 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 100: IF A THEN POKE 23318,
0: POKE 23358,0
  30 LET A$="PASAR MYSTIC MOSAIC
": GO SUB 100: IF A THEN POKE 23
356,0
  40 PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAP
ER 2; FLASH 1;"  INTRODUCE LA CI
NTA ORIGINAL.  ": LOAD ""SCREEN$
 : PRINT USR 23296
 100 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1;AT 1,0; PAPER 2; INK 7;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 LET A=K$="N": BEEP .1,A*20:
 RETURN
9999 SAVE "MICRO-LAIR" LINE 10
```

LISTADO 2

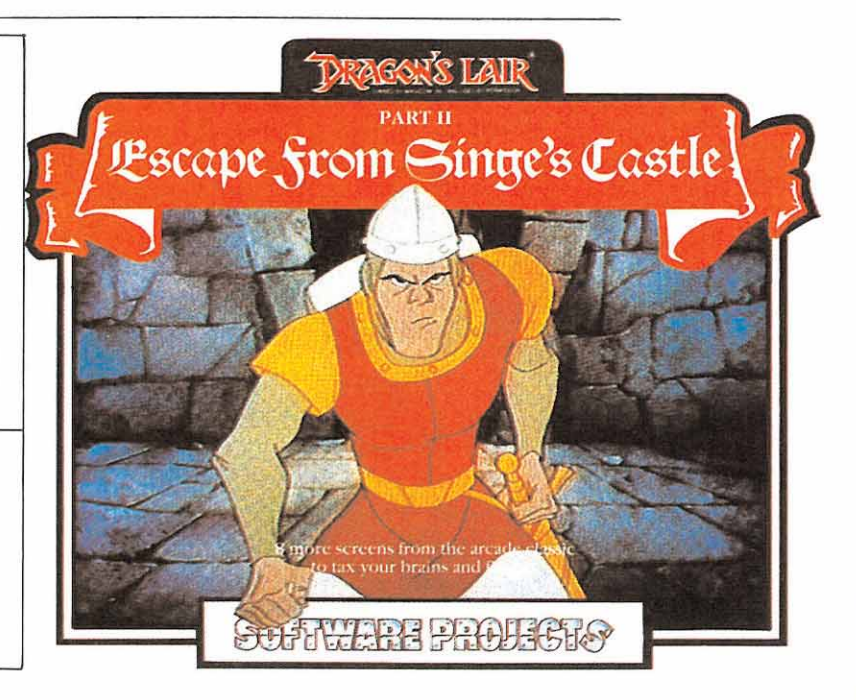
LINEA	DATOS	CONTROL
1	310081DD21008111004B	653
2	3EFF37CD560530F13EA7	1186
3	32B68B21038611F98501	941
4	2C00EDB03EEC32038621	975
5	325B011B00EDB0C30181	907
6	3AA186210098E5FE0628	1067
7	033007C93E01321D9BC9	757
8	21BD8B22D59CC9000000	965

DUMP: 40000
N.° BYTES: 77

AMSTRAD

```
10 REM Cargador DRAGON'S LAIR II by A.C.
I.
20 REM
30 INPUT"Vidas infinitas (S/N) : ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
40 MEMORY &3FFF:LOAD"":FOR i=&9000 TO &9
018:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:MODE
 1:PRINT"Cargando.":CALL &9000
50 DATA 21,00,03,11,00,7d,af,cd,a1,bc,3a
,0,0,b7,c2,43,1b,3e,b7,32,3d,7d,c3,43,1b
```

```
Poke DRAGON'S LAIR II
---------------------
Vidas : POKE &7D3D,&B7
```



CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA



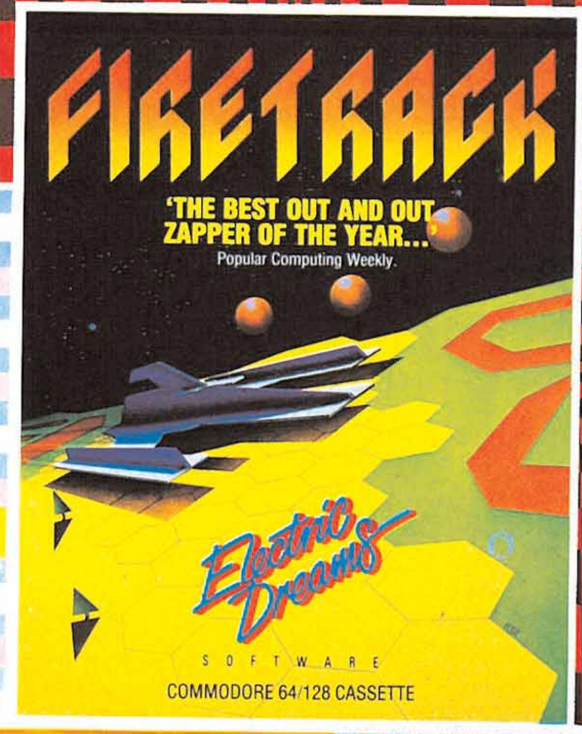
HA LLEGADO EL SIGLO XXII, LOS PIRATAS INDUSTRIALES HAN DECLARADO SU INDEPENDENCIA A LA TIERRA Y COLONIZADO PLANETAS DEL CINTURON ASTEROIDE. SIENDO PILOTO DE FIRETRACK, DESTRUYE SUS DESCONOCIDAS Y SORPRENDENTES PLANTAS NUCLEARES, ENCUENTRA LA LUZ BLANCA O TU PLANETA MORIRA.

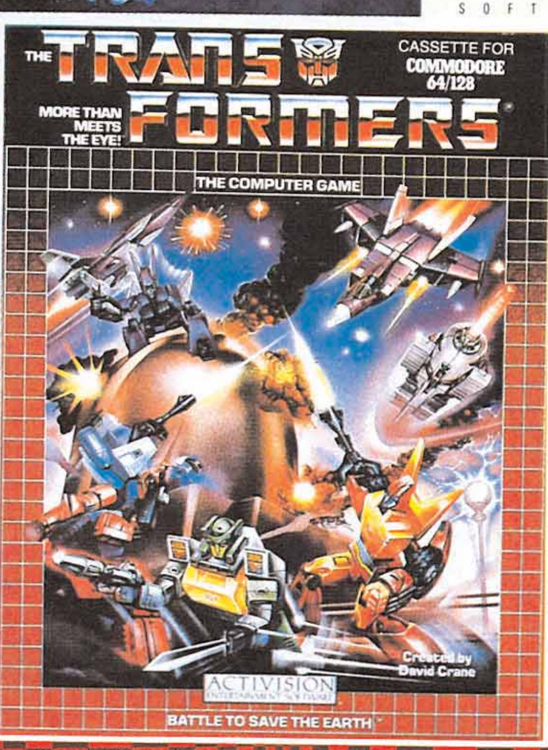


USA TU PODER CON «CHAMALEON» Y COMBATE LOS DEMONIOS QUE HAN ENVUELTO LAS FUERZAS DEL UNIVERSO.











PRODIGY nos introduce, en el mundo «MEC» donde debemos conducir a «SOLO» el hombre sintético que cuida de «NEJO» y librarlo de los peligros más adversos, sin olvidarnos de WARDLOCK, el ser mecánico que quiere destruir toda vida orgánica.
Sus efectos sonoros y en tres dimensiones lo hacen inmejorable y diferente.

CSA

PRECIO 880 pts.

ENERGIA, AGILIDAD Y MUCHA RAPIDEZ SON LOS COMPONENTES IMPRESCINDIBLES JUNTO CON LOS AUTOBOTS PARA EVITAR QUE LA ENERGIA DE TU PLANETA SEA ANIQUILADA POR LOS DECEPTICONS Y SU GIGANTE ROBOT.

C

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

HEAD OVER HEELS

A.C.L.

Freddie y Eddie han sido capturados, separados y encerrados en el castillo general de BLACKTOOTH. Freddie, de raza Head, es un guerrero incansable y de gran agilidad. Eddie, de raza Heel, es un rápido viajero. Juntos han de liberar al imperio de BLACKTOOTH y volver a su planeta natal FREEDOM. Para ello han de salir con vida del castillo, ayudarse mutuamente y liberar las cinco coronas que componen el Imperio: EGYPTUS, SAFARI, PENITENTIARY, BOOK WORLD y el propio BLACKTOOTH.

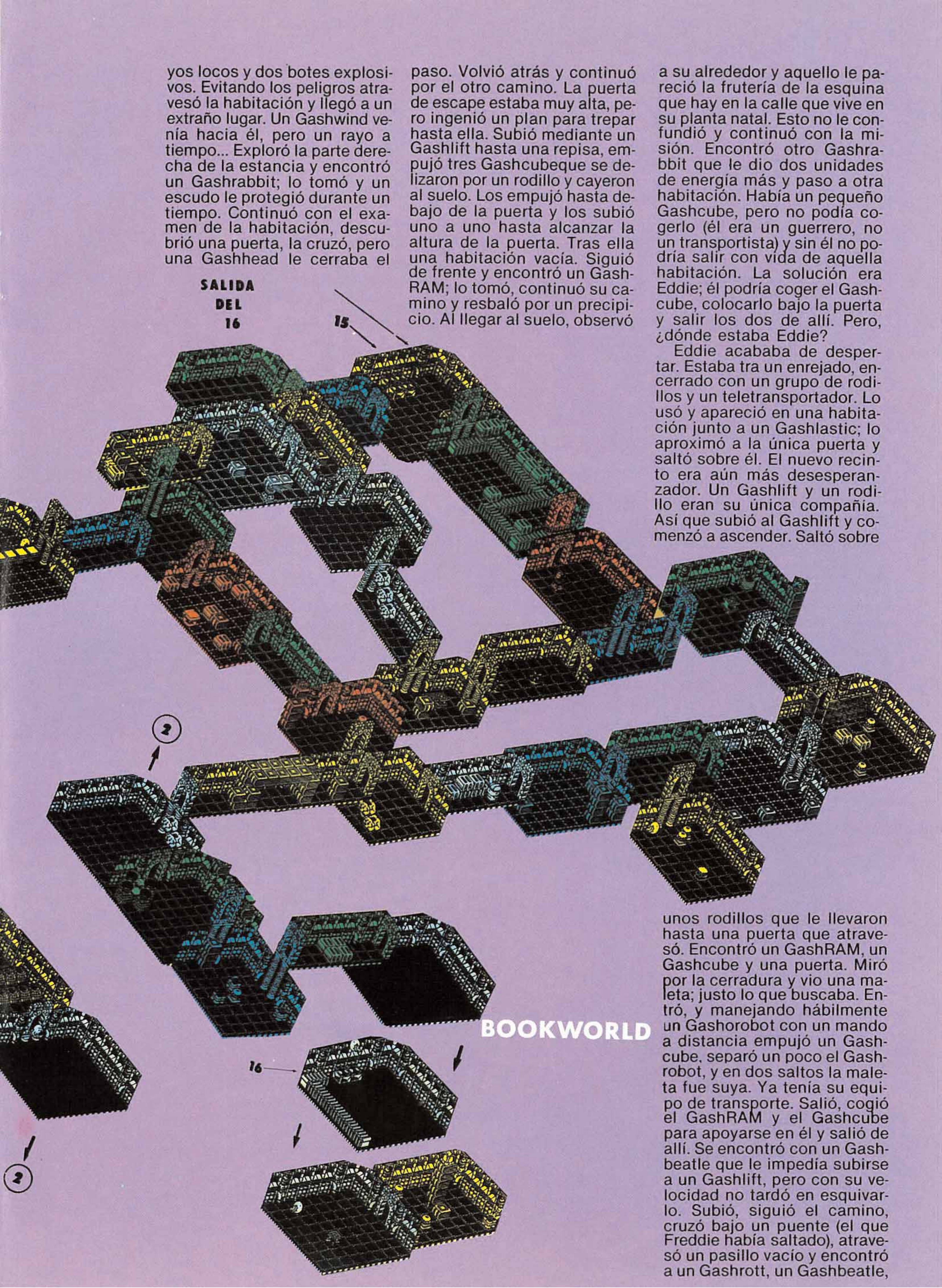
Freddie apareció en una fría habitación. Ante él se alzaba una torre y sobre ella un Gashrabbit. Subió a recogerlo e instantáneamente dos unidades de energía se sumaron a las ocho que le fueron confiadas. Había una puerta; pasó, pudo ver a Eddie a través de una verja. Regresó a la habitación y se teletransportó en busca de su equipo de ataque. Al materializarse observó una puerta. La cruzó y se encontró con un precipicio al que no dudó en saltar. Dada la gravedad existente pudo planear hasta el suelo, donde se alzaba otra puerta y tras ella un pasillo con dos puertas. Atravesó la que se encontraba en el lateral y observó un Gashrott, una palanca y un grupo de rayos paralizadores. Saltó hasta la palanca y desactivo el Gashrott; saltó de nuevo y recogió 6 rayos, pero aún no tenía la pistola. Continúo la búsqueda por el pasillo y atravesó la puerta del final. Ante él, otro pasillo con dos puertas; esta vez siguió de frente (y no se arrepintió) y descubrió un Gashrott, un Gashlastic, un GashRAM y una puerta. La atravesó rápidamente y en la nueva habitación se hallaba la preciada pistola. Saltó de torre en torre hasta cogerla; ya tenía todo su equipo. Volvió a la habitación y saltando sobre el Gashlastic recogió el GashRAM, esquivó el Gashrott y volvió al pasillo. Atravesó la puerta inexplorada, cruzó dos habitaciones, saltó sobre un túnel (preparado sin duda para Eddie), saltó sobre unas repisas que le salvaron de morir clavado en el suelo y llegó a una nueva encrucijada. Eligió probar el camino del Norte (lo aprendió de los Boy-scout) y encontró tras una reja un Gashwind, un grupo de rayos paralizadores y un Gashrabbit, pero ¿cómo atravesar el enrejado? Tras meditarlo, optó por el método duro: derribarla; lo intentó en el centro, pero no cedió. Probó en un lateral, y lo mismo; pero probó en el otro extremo, y una pequeña rendija cedió lo suficiente como para que Freddie pasara, atontara al Gashwind de un disparo, cogiera los rayos y el Gashrabbit que le proporcionó una rapidez endiablada. Salió de la habitación y tomó el segundo camino de la encrucijada. Cruzó un pasillo vacío se topó con tres ra-



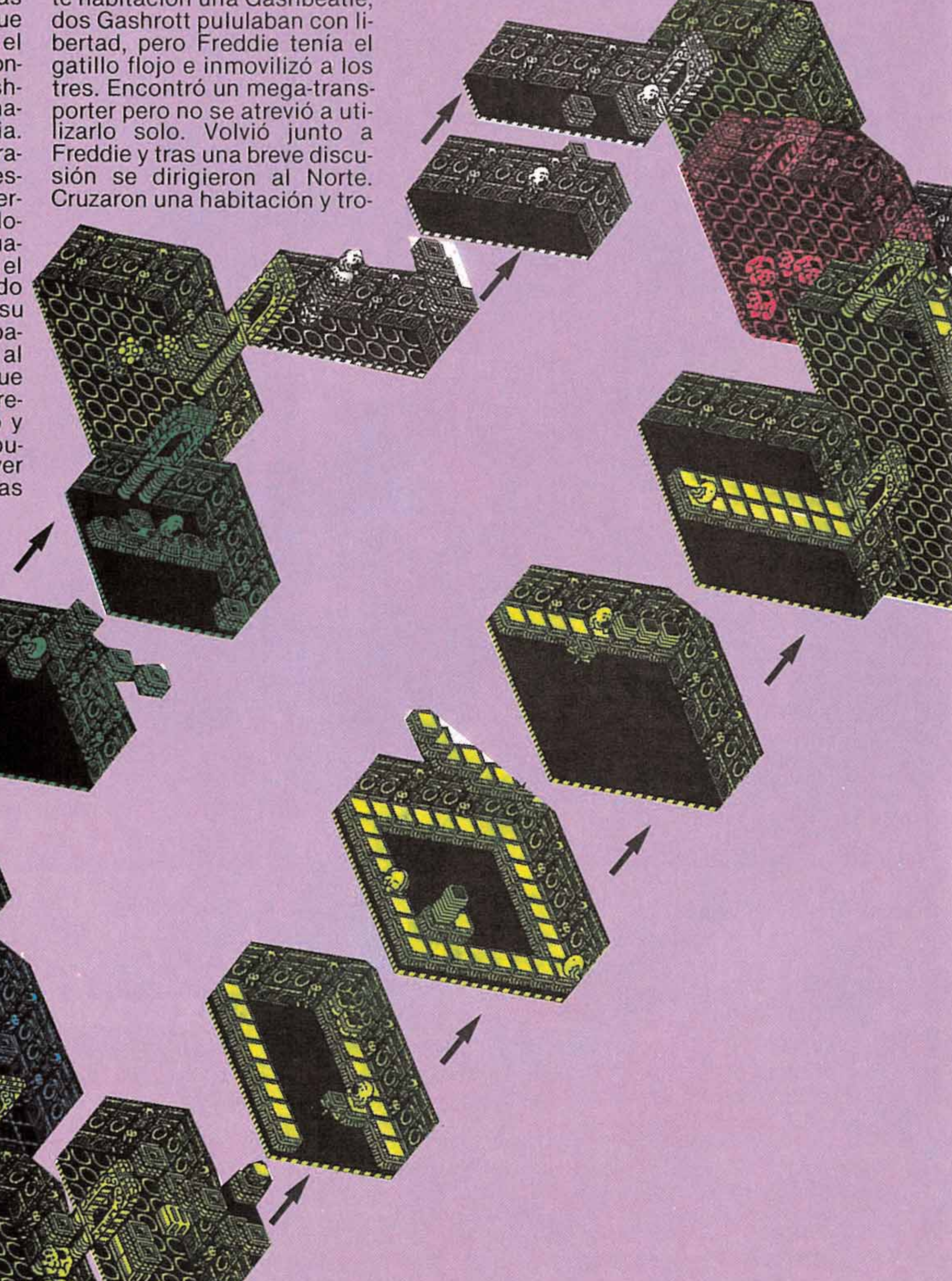
BLACKTOOTH ③

yos locos y dos botes explosivos. Evitando los peligros atravesó la habitación y llegó a un extraño lugar. Un Gashwind venía hacia él, pero un rayo a tiempo... Exploró la parte derecha de la estancia y encontró un Gashrabbit; lo tomó y un escudo le protegió durante un tiempo. Continuó con el examen de la habitación, descubrió una puerta, la cruzó, pero una Gashhead le cerraba el paso. Volvió atrás y continuó por el otro camino. La puerta de escape estaba muy alta, pero ingenió un plan para trepar hasta ella. Subió mediante un Gashlift hasta una repisa, empujó tres Gashcubeque se delizaron por un rodillo y cayeron al suelo. Los empujó hasta debajo de la puerta y los subió uno a uno hasta alcanzar la altura de la puerta. Tras ella una habitación vacía. Siguió de frente y encontró un GashRAM; lo tomó, continuó su camino y resbaló por un precipicio. Al llegar al suelo, observó a su alrededor y aquello le pareció la frutería de la esquina que hay en la calle que vive en su planta natal. Esto no le confundió y continuó con la misión. Encontró otro Gashrabbit que le dio dos unidades de energía más y paso a otra habitación. Había un pequeño Gashcube, pero no podía cogerlo (él era un guerrero, no un transportista) y sin él no podría salir con vida de aquella habitación. La solución era Eddie; él podría coger el Gashcube, colocarlo bajo la puerta y salir los dos de allí. Pero, ¿dónde estaba Eddie?

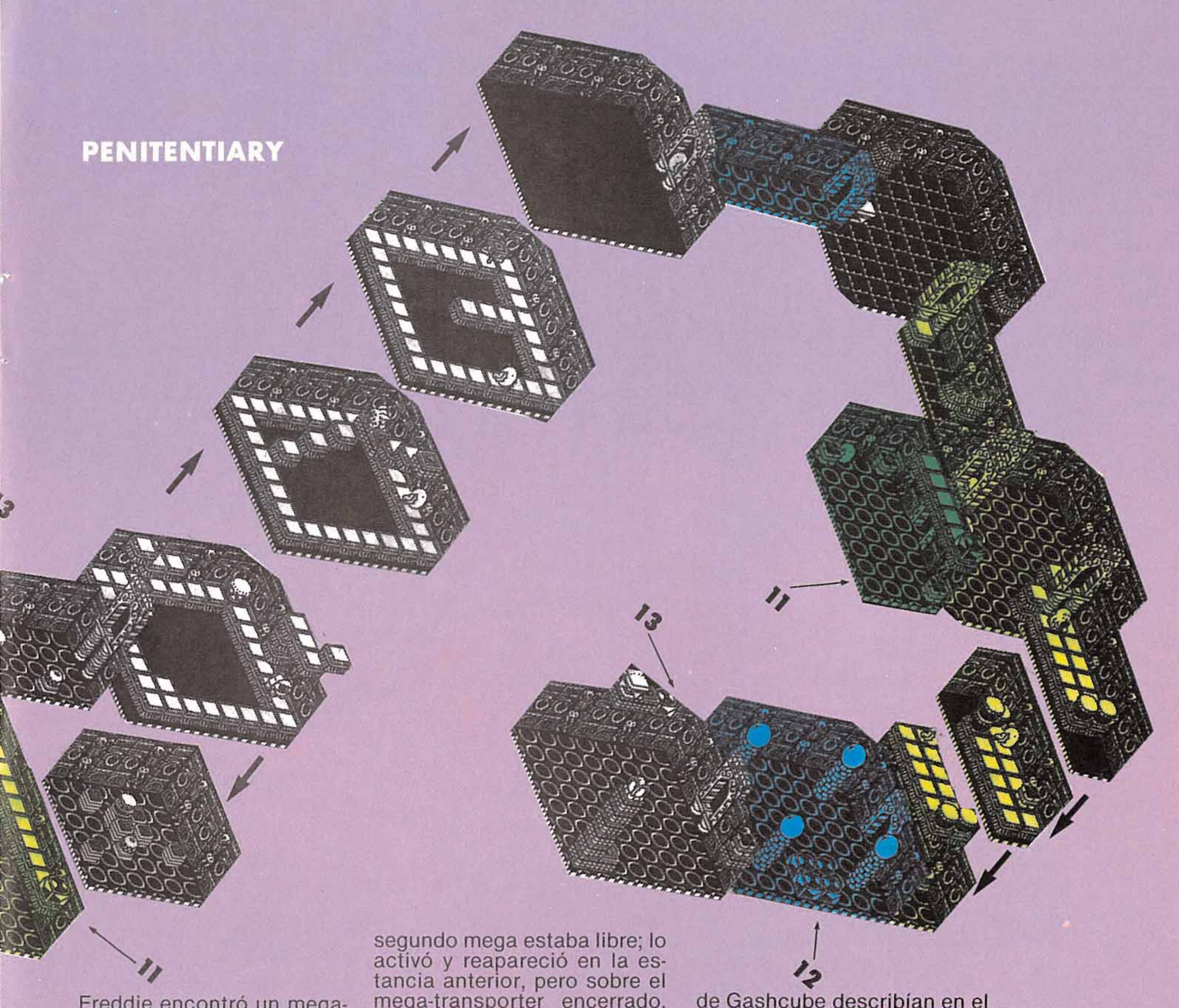
Eddie acababa de despertar. Estaba tra un enrejado, encerrado con un grupo de rodillos y un teletransportador. Lo usó y apareció en una habitación junto a un Gashlastic; lo aproximó a la única puerta y saltó sobre él. El nuevo recinto era aún más desesperanzador. Un Gashlift y un rodillo eran su única compañia. Así que subió al Gashlift y comenzó a ascender. Saltó sobre unos rodillos que le llevaron hasta una puerta que atravesó. Encontró un GashRAM, un Gashcube y una puerta. Miró por la cerradura y vio una maleta; justo lo que buscaba. Entró, y manejando hábilmente un Gashorobot con un mando a distancia empujó un Gashcube, separó un poco el Gashrobot, y en dos saltos la maleta fue suya. Ya tenía su equipo de transporte. Salió, cogió el GashRAM y el Gashcube para apoyarse en él y salió de allí. Se encontró con un Gashbeatle que le impedía subirse a un Gashlift, pero con su velocidad no tardó en esquivarlo. Subió, siguió el camino, cruzó bajo un puente (el que Freddie había saltado), atravesó un pasillo vacío y encontró a un Gashrott, un Gashbeatle,



un Gashlift y un Gashrabbit. Cogió este último que le dio diez poderosos saltos, subió al Gashlift y llegó a una habitación de suelo espinoso. Con tres Gashead, una bola y una palanca. Empujó la bola, chocó contra la palanca y las Gashead quedaron inmovilizadas, pero al pasar a la siguiente habitación se cayó al piso de abajo. Dos puertas situadas muy por encima de él, cuatro Gashcube y un Gashrott era todo lo que allí había. Juntó los Gashcube y consiguió subir a la puerta derecha. Tras ellas una hilera de rodillos que formaban un camino; subió el primero de ellos y saltando consiguió llegar hasta dos Gashrabitt y un GashRAM que había al fondo de la estancia. Los cogió a todos (los Gashrabitt se conviertieron en un escudo y dos unidades de energía) y salió de allí a toda velocidad. Volvió a apilar los cuatro Gashcube y salió por el Norte (Eddie no había estado en los Boy-scout, de ahí su inexperiencia). Atravesó un pasillo y saltó al vacío, pero al caer, se encontró con algo que no esperaba en absoluto. Freddie estaba allí, esperando y refunfuñando, aunque no pudo contener su emoción al ver a Eddie caer del cielo. Tras charlar sobre sus aventuras, Freddie se subió sobre Eddie y se sumaron sus poderes y sus equipos. Ahora era Eddie quien mandaba. Cogió el Gashcube, lo colocó en la puerta y salieron de allí los dos. Manejaron un Gashrobot, cruzaron una habitación de suelo espinoso, un pasillo y encontraron un obstáculo. Freddie y Eddie medían un metro cada uno, pero juntos medían dos. Una piedra les impedía continuar, así que Freddie bajó y pasaron bajo ella. En la siguiente habitación una Gashbeatle, dos Gashrott pululaban con libertad, pero Freddie tenía el gatillo flojo e inmovilizó a los tres. Encontró un mega-transporter pero no se atrevió a utilizarlo solo. Volvió junto a Freddie y tras una breve discusión se dirigieron al Norte. Cruzaron una habitación y tropezaron con un Gashrott. Freddie se disponía a inmovilizarlo cuando Eddie le detuvo. Lo esquivó con una velocidad endiablada, saltaron al piso inferior. Allí sólo había un Gashlift y dos puertas. Atravesaron una de ellas y Freddie fue detectado. Salieron de allí y atravesaron la otra, pero Eddie sería incapaz de sortear el obstáculo que allí había. De nuevo sus caminos se separaban. Tras una amarga despedida, Freddie tomó un camino y Eddie el otro.



PENITENTIARY



Freddie encontró un mega-transporter y una puerta; de nuevo una decisión. Sin pensarlo se subió al mega y lo activó. Apareció en un lugar diferente y de aspecto poco aconsejable. Cruzó la única puerta que había y casi cae al suelo espinoso, pero en tres saltos se colocó bajo la segunda puerta y la cruzó. Estaba cansado y después del susto, decidió descansar en lo que parecía una habitación tranquila.

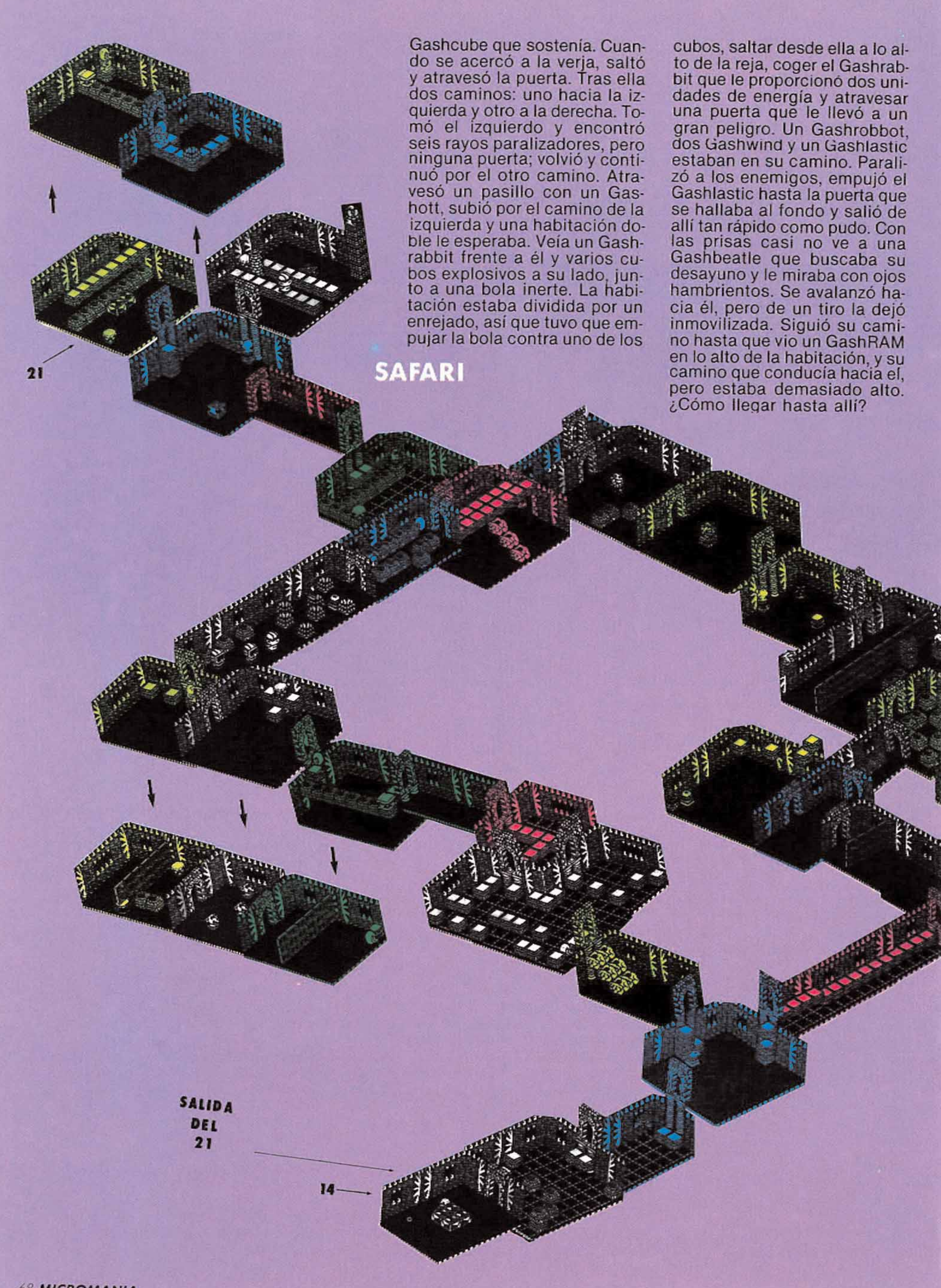
Eddie había cruzado ya dos habitaciones y había recogido un GashRAM que encontró por el camino. Cruzó una puerta y cuando pisó dos baldosas se desintegraron instantáneamente. Él saltó a tiempo y al caer recogió un Gashrabbit que le proporcionó 10 supersaltos. Continuó su camino y llegó a una estancia con dos mega-transporters uno de ellos encerrado junto a un Gashrabbit. Activó el que estaba libre y apareció en un lugar similar a la habitación anterior, pero el segundo mega estaba libre; lo activó y reapareció en la estancia anterior, pero sobre el mega-transporter encerrado. Cogió el Gashrabbit (que se transformó en dos unidades de energía) y se teletransportó de nuevo. Cruzó la puerta y vio sombrías estatuas de famosas Gashbeatles, pero no se detuvo a observarlas. Siguió de frente hasta que tuvo que girar a la izquierda, pero volvió a seguir el Norte en la siguiente habitación. Allí divisó un Gashrabbit, lo tomó y un escudo que llegó justo a tiempo le salvó de morir a manos de una Gashead que le atacó por la espalda. Lo esquivó y llegó hasta un mega-transporter activándolo. Apareció en una habitación vacía y con una sola salida; la utilizó, cruzó otra habitación y...

Freddie dio un salto al oír un ruido (se había quedado dormido) y descubrió que era Eddie. Inmediatamente se subió a él e iniciaron de nuevo el camino. Cruzaron un pasillo con varias estatuas y llegaron a un lugar enigmático. Un grupo de Gashcube describían en el suelo una flecha. ¿Sería para confundirles y llevarles hacia una muerte segura?, ¿sería una pista de sus enemigos?

Decidieron no seguirla (después se alegrarían de ello) y tomaron el camino de la derecha. Una mega-transporter les esperaba; lo activaron y aparecieron en una zona extraña, como una selva. Atravesaron tres habitaciones y encontraron dos caminos. Se separaron y comenzaron la exploración.

Freddie atravesó dos habitaciones más y llegó a una gran estancia. A su izquierda un Gashrott con un Gashcube sobre él, protegían una puerta que había tras una verja, y al frente divisaba una gran torre con un Gashrabbit sobre ella y una puerta; la cruzó y observó una habitación de suelo espinoso, que decidió no intentar franquear. Volvió a la gran sala, se acercó al Gashrott y de un salto se colocó sobre el

Gashcube que sostenía. Cuando se acercó a la verja, saltó y atravesó la puerta. Tras ella dos caminos: uno hacia la izquierda y otro a la derecha. Tomó el izquierdo y encontró seis rayos paralizadores, pero ninguna puerta; volvió y continuó por el otro camino. Atravesó un pasillo con un Gashott, subió por el camino de la izquierda y una habitación doble le esperaba. Veía un Gashrabbit frente a él y varios cubos explosivos a su lado, junto a una bola inerte. La habitación estaba dividida por un enrejado, así que tuvo que empujar la bola contra uno de los cubos, saltar desde ella a lo alto de la reja, coger el Gashrabbit que le proporcionó dos unidades de energía y atravesar una puerta que le llevó a un gran peligro. Un Gashrobbot, dos Gashwind y un Gashlastic estaban en su camino. Paralizó a los enemigos, empujó el Gashlastic hasta la puerta que se hallaba al fondo y salió de allí tan rápido como pudo. Con las prisas casi no ve a una Gashbeatle que buscaba su desayuno y le miraba con ojos hambrientos. Se avalanzó hacia él, pero de un tiro la dejó inmovilizada. Siguió su camino hasta que vio un GashRAM en lo alto de la habitación, y su camino que conducía hacia él, pero estaba demasiado alto. ¿Cómo llegar hasta allí?

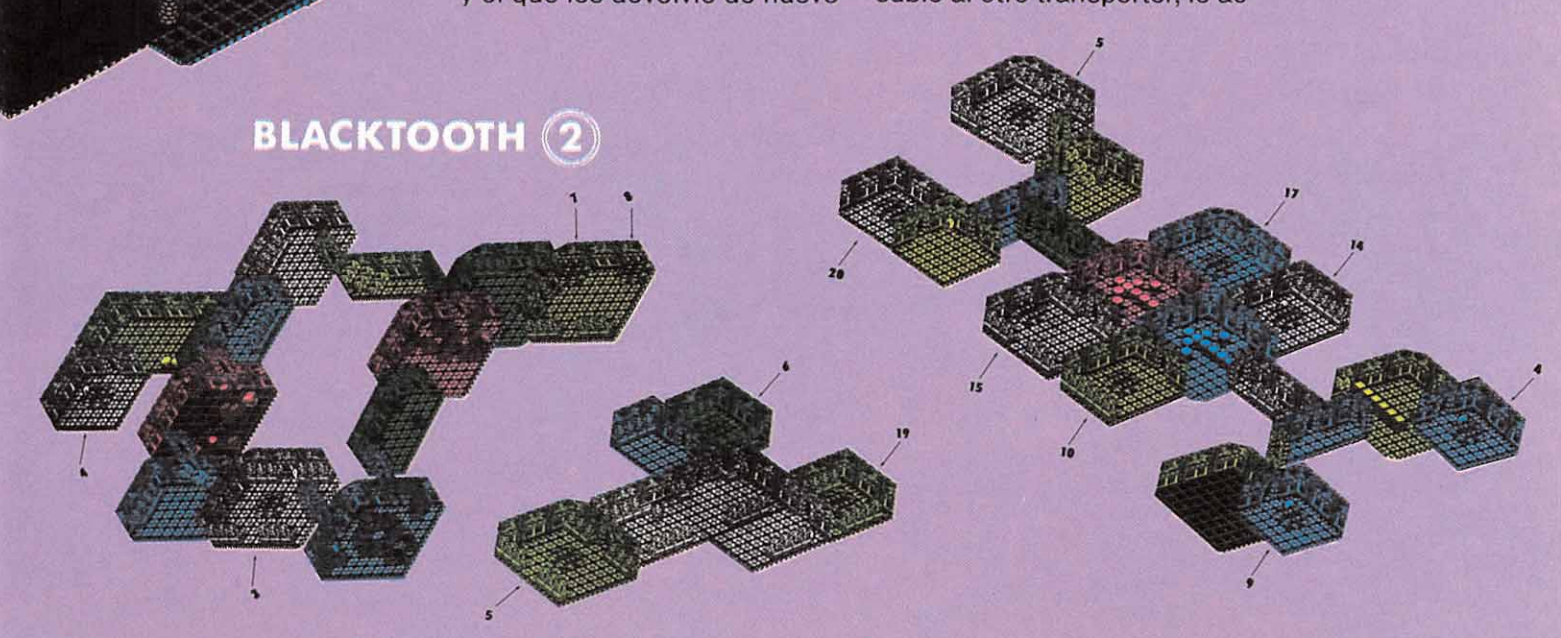


Tras separarse, Eddie atravesó tres habitaciones, giro a la derecha y atravesó otras dos. La última no tenía suelo y divisó otras habitaciones abajo, pero no pudo ver nada interesante, de modo que continuó. Llegó a otra habitación sin fondo, pero saltó de cubo en cubo y logró alcanzar la puerta que estaba a la derecha. La cruzó y se encontró con tres Gashrobot con caras de pocos amigos. Pasó entre ellos con mucho cuidado, puesto que un simple roce le habría matado, llegó al otro lado de la habitación. Un Gashrtt y varios cubos espinosos le bloqueaban el camino. Atravesó un pasillo de cubos y cogió un GashRAM que había al final. Saltó al suelo y allí encontró a Freddie, que todavía estaba pensando como trepar hasta el pasillo. Eddie le explicó el camino que siguió y cómo llegó hasta allí, y después continuaron juntos el camino. La habitación que seguía era complicada de atravesar. El suelo espinoso, los cubos explosivos y una puerta muy alta. Para su ayuda contaban con un Gashrobot con mando a distancia y un Gashcube. Con el robot empujaron el Gashcube hasta una distancia prudente de ellos, para saltar hacia él. Después alejaron al robot en dirección a la puerta. Saltaron sobre el Gashcube y desde este saltaron hacia la cabeza del robot, cogiendo el cubo en el mismo salto. Eddie soltó el cubo sobre el robot, probaron a saltar hasta la puerta, logrando llegar hasta la repisa gracias a unas uñas de Eddie. Atravesaron dos habitaciones y vieron una puerta alta. Tras paralizar a un molesto Gasrobot, no encontraron forma alguna de llegar hasta allí, así que cruzaron otra puerta y llegaron hasta un elevador y un transporter. A Freddie se le ocurrió la idea de subir al piso de arriba y saltar hacia la puerta de la habitación anterior, de modo que eso hicieron. Atravesaron una habitación y se lanzaron al vacío, planeando hacia la puerta. La cruzaron y vieron en lo alto una corona, símbolo de un planeta. Caminaron sobre la segunda fila de cubos y uno de ellos cedió. Empujaron entonces un cubo artificial que hallaron en la estancia y taparon el hueco que había quedado. Cogieron el Gashcube que allí había y con él empujaron a un Gashrobot que caminaba sobre la primera fila de cubos hacia la segunda. Después subieron a una pequeña torre, soltaron allí el Gashcube y cuando el robot pasó a su lado lo empujaron sobre él. Después se subieron encima y Freddie, tras saltar con fuerza sobre Eddie rescató al primer planeta: SAFARI.

Tras la emoción inicial, salieron de la habitación y usaron el transporter que había en la estancia contígua, que les llevó hasta el comienzo del mundo selvático. Allí estaba el mega-transporter que les trajo, y el que les devolvió de nuevo hacia la habitación de la flecha. La cruzaron y esta vez tampoco la siguieron. Tomaron el camino de la izquierda, con la esperanza de salvar a otro planeta.

Activaron el mega-transporter que allí había y aparecieron en un mundo desolador. Esqueletos colgaban de las paredes con argollas en manos y pies. Aquello parecía una cárcel de penitencia. Atravesaron la puerta y encontraron algo a lo que ya se habían acostumbrado: una habitación con dos caminos; uno para Eddie y otro para Freddie. De modo que se separaron y comenzaron la exploración. Eddie subió cuatro niveles hasta que encontró uno con una salida. La atravesó y apareció una larga habitación, y en lo alto una hilera de cubos que sostenían a dos transporter y un Gashram. También había un Gashcube que utilizó para salir de allí, pero presentía que volvería a esa estancia. Al salir encontró dos caminos; eligió el de la derecha y llegó a una habitación que no podía superar sin Freddie. Se quedó allí con la esperanza de que viniese en su ayuda.

Freddie también había subido cuatro niveles, así que no tardaron en encontrarse. Se unieron y atravesaron la habitación sin problemas. Subieron otros niveles más, atravesaron tres habitaciones y se volvieron a separar. Eddie tomó el camino de la izquierda y Freddie el de la derecha. Eddie se encontró con un pequeño transporter, lo activó y apareció sobre el pasillo de cubos que había visto anteriormente. Saltó hacia el Gashram y se subió al otro transporter; lo ac-



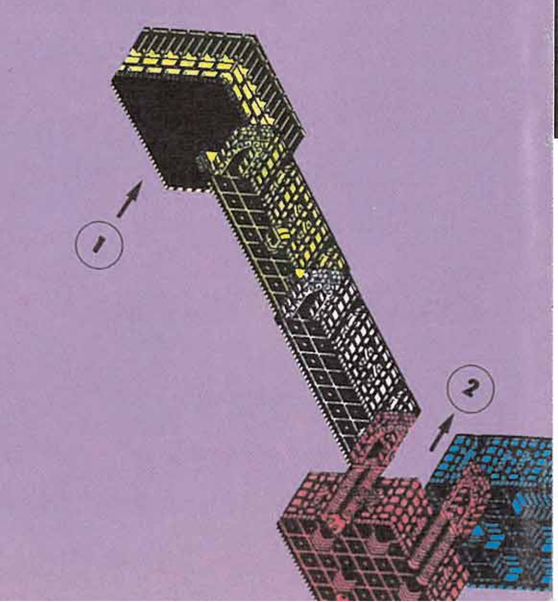
tivó y apareció en una habitación que contenía otra corona. Mientras esperaba a Freddie, comenzó a trazar un plan.

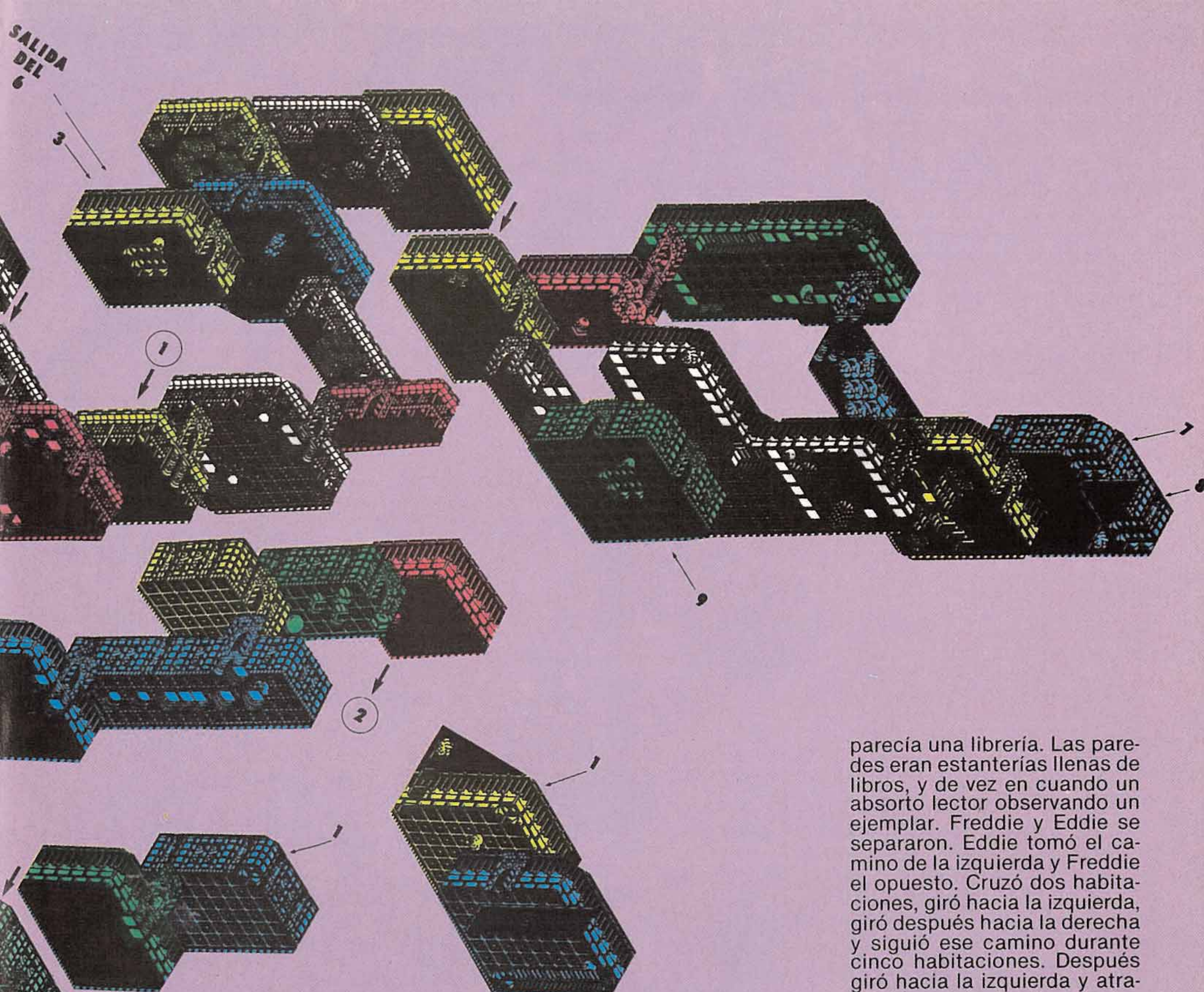
Tras separarse, Freddie había bajado dos niveles, había paralizado a un molesto Gashrott y había localizado un mega-transporter que supuso les llevaría hasta el comienzo de este horrible mundo. Cruzó la puerta y se encontró a Eddie sobre un Gashsandwich. Freddie se colocó bajo él, mientras Eddie empujaba al emparedado. Este cayó sobre la cabeza de Freddie y tras él. Eddie. Caminando con este gran peso sobre su cabeza, acercó a Eddie hacia un Gashcube que se hallaba sobre una pequeña torre, lo cogió y lo dejó sobre Freddie, que ya no podía más. Corrió hacia la torre que sostenía la corona, y dejó al emparedado, al Gashcube de Eddie sobre un cubo que seee hallaba bajo ella. Después se subió sobre Eddie y de un salto atrapó la codiciada corona. El mundo de PENITENTIARY era libre. Salieron de allí y activaron el mega-

BLACKTOOTH (1)

transporter que les llevó hasta el comienzo. De allí a la habitación de la flecha. Esta vez tenía que seguirla, puesto que habían explorado todas las salidas.

Al atravesar la puerta se encontraron con una habitación exactamente igual a la anterior, con dos salidas (¿y dos mundos?) y una flecha en el suelo que apuntaba hacia la tercera. Tomaron la puerta derecha y activaron el mega-transporter que allí había. El nuevo mundo era desconcertante. Parecía el interior de una pirámide, con momias y todo. Atravesaron tres habitaciones y llegaron a una con dos puertas. Siguieron la de la izquierda y atravesaron otras cuatro. Allí sus caminos se separaban de nuevo. Freddie tuvo que cruzar tres estancias más y llegó a una sin salida; un Gashlift y un transporter estaban allí, junto a un Gashlastic. Subió hasta situarse sobre el Gashlastic, saltó sobre él y llegó al piso de arriba; de allí subió otros dos niveles y decidió esperar a Eddie, pues era probable que cruzase ese camino. Eddie había subido por el mismo camino que





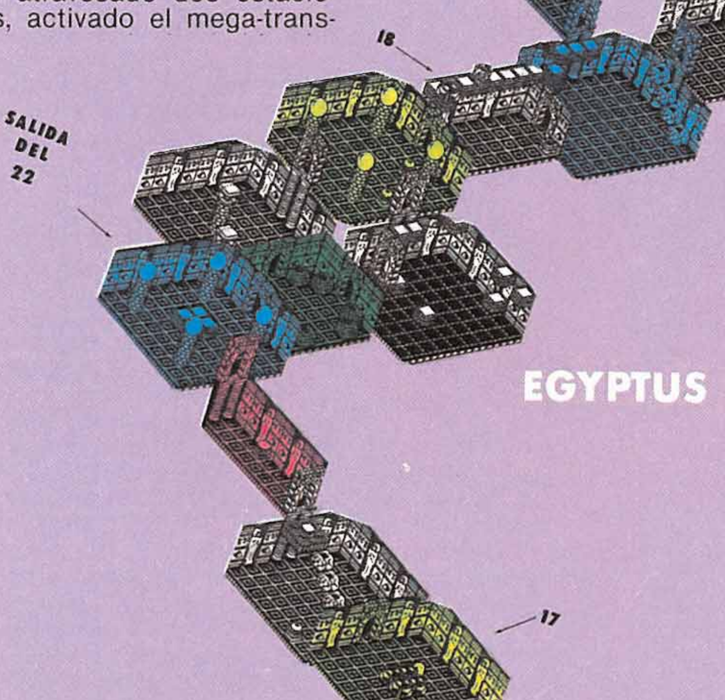
Freddie, pero como era más torpe, lo hizo lentamente. Cuando se encontraron, continuaron la exploración juntos. Cruzaron dos habitaciones y llegaron a una tercera en la cual había un Gashrabbit saltando de cubo en cubo, lo cogieron y dos unidades de energía pasaron a sus manos (aunque ninguno de los dos las tenía). Cruzaron una habitación más y continuaron hacia abajo. Vieron un Gashrabbit pero no lo cogieron, pues era muy arriesgado. Atravesaron dos habitaciones más, bajaron cuatro niveles, cruzaron dos estancias, subieron dos niveles y se encontraron con un mega-transporter. Confiando en experiencias anteriores, tras la puerta del otro extremo habría una corona, y así fue. Paralizaron a dos Gashrott que pululaban por la zona y Freddie tiró un Gashcube que había pegado a la torre que sostenía a la corona. Bajó y junto a Eddie subió a la repisa que había quedado libre. Dejaron sobre ella el Gashcube que Eddie había recogido y Freddie, de un salto, salvó al mundo de EGYPTUS. Activaron el mega-transporter y aparecieron al comienzo de este mundo. El camino empezaba a hacerse monótono, pero todavía les faltaban más.

Llegaron a la pantalla de la flecha y tomaron el camino de la izquierda, activaron el mega-transporter (ya se había convertido en una rutina) y aparecieron en un mundo que parecía una librería. Las paredes eran estanterías llenas de libros, y de vez en cuando un absorto lector observando un ejemplar. Freddie y Eddie se separaron. Eddie tomó el camino de la izquierda y Freddie el opuesto. Cruzó dos habitaciones, giró hacia la izquierda, giró después hacia la derecha y siguió ese camino durante cinco habitaciones. Después giró hacia la izquierda y atravesó tres más, hasta que quedó atrapado en una habitación. El camino había resultado fácil hasta entonces, pero ahora, sin Freddie quedaría allí atrapado para siempre.

Freddie había atravesado cuatro habitaciones, había girado a la derecha atravesó siete estancias más, y se extrañó del poco riesgo que esto le había supuesto, de modo que continuó con cautela. Giró hacia la izquierda y después hacia la izquierda nuevamente. Atravesó dos habitaciones y allí un Gashlift le subió un nivel. Allí cruzó rápidamente cuatro estancias con los Gashrott y un Gashrobot como único obstáculo, aparte de algún que otro cubo explosivo. Después cayó y se encontró con Eddie. Juntos atravesaron cuatro habitaciones más y cayeron dos niveles. En el intermedio había un transporter y en el de abajo un Gashlift, de modo que ya tenían resuelto el viaje de vuelta.

Allí atravesaron una habitación más y encontraron otra corona. Con dos Gashcube que había, montaron una torre paralela sobre un libro, y de un salto recogieron a BOOK WORLD. Después Eddie y Freddie subieron al piso de arriba y usaron el transporter hacia el comienzo de este mundo.

Continuaron el camino que indicaba la flecha, (era el último que quedaba), y atravesaron un pasillo. Tras él dos caminos, dos destinos. Se separaron de nuevo, Eddie comenzaba a cansarse de esto. Atravesó una habitación con una molesta Gashbeatle y usó un mega-transporter que le llevó al último mundo (al menos esa era su esperanza). Allí cruzó dos habitaciones, giró hacia la derecha, atravesó la estancia y encontró un mega. Lo activó y apareció en la última fase, la verdadera. Atravesó la puerta y se encontró al borde de un pasillo de cubos con un Gashlastic a su izquierda. Lo cogió y se tiró al suelo, en espera de Freddie. Este llegó tras haber atravesado dos estaciones, activado el mega-transporter, cruzado dos habitaciones con un Gashdog y haber girado hacia la derecha. Juntos tomaron el camino de la derecha y se encontraron con una alta verja con un Gashcube en lo alto. La verja tenía un hueco lo suficientemente grande como para que Freddie se introdujese por ella, pero estaba demasiado alto para Eddie. Freddie, desesperado disparó contra la verja y un nuevo hueco se abrió. Subió a él, desde ese saltó al que ya estaba abierto, y empujó al Gashcube hasta el suelo. Apoyado en él y pisando a Freddie, Eddie pudo atravesar la verja. Después cruzaron tres habitaciones más, pero al llegar a la cuarta ya no había salida. Freddie vio algo sospechoso, como un tunel. Se introdujo bajo unos cubos explosivos y allí estaba la última corona: BLACKTOOH. Ahora sólo faltaba que ellos encontrasen su propia libertad. Volvieron sobre sus pasos hasta la habitación del pasillo de cubos con un Gashlastic sobre él, y tomaron el camino por donde llegó Freddie. Después giraron hacia la derecha y atravesaron cuatro habitaciones más, cruzaron dos con algún que otro peligro (dos Gashrott que fueron inmovilizados por Freddie y un suelo espinoso) y llegaron a una habitación enigmática. Una puerta alta y un Gashrott girando junto algunos cubos. Freddie inmovilizó al Gashrott y junto a Eddie empujó uno de los cubos que cayó al suelo. Otro cubo se puso en movimiento y dejó libre un Gashlift. Se subieron a él y aparecieron en una habitación con un GashRAM. Lo cogieron, volvieron al borde de la habitación, subieron al extremo derecho y saltaron. Planeando lograron atravesar la puerta del piso inferior y encontraron a un Gashrobot encerrado entre unos cubos. Saltaron a su lado y después salieron por el otro extremo de la habitación. Cruzaron otra estancia y llegaron a una sin salidas. Al fondo se veía un transporter. Freddie llegó saltando hasta él, y esperó a Eddie; juntos lo activaron y aparecieron en FREEDOM. Sus compatriotas les aclamaban; el Imperio ya era libre. Por fin podrán vivir en paz.



CARGADORES

SPECTRUM

Instrucciones

1. Teclea el programa Basic del Listado 1 y sálvalo en cinta con RUN 9999.

2. Utiliza el cargador universal de Código Máquina para volcar en memoria los datos del Listado 2. Realiza un DUMP en la dirección 40000 y salva los 94 bytes en cinta a continuación del programa Basic.

3. Cárgalo todo LOAD "" y cuando aparezca el menú, selecciona las diferentes opciones pulsando la tecla numérica asociada. Puedes cancelar una opción volviendo a pulsar la misma tecla. Cuando termines, pulsa < ENTER > e introduce la cinta original en el cassette.

El juego no está protegido, de forma que, si lo prefieres, puedes hacer un MERGE al programa HEAD y situar los pokes indicados antes de la instrucción USR. Este cargador sólo pretende que esto te resulte más cómodo.

4. Las posibilidades del cargador son: a) inmunidad para ambos; b) no desaparecen los bloques; c) coger 99 de todo una vez hayas conseguido inmunidad, saltos, disparos o velocidad, no los perderás; d) todo ilimitado; e) vidas infinitas; f) cabeza más veloz; g) disparo ilimitado; h) coger objetos sin bolsa; i) ambos pueden manejar objetos; j) cambiar la longitud del salto, procurando que no sea superior a 30.

LISTADO 1

```
  10 REM ***********************
  11 REM *                     *
  12 REM *  CARGADOR POR       *
  13 REM *                     *
  14 REM *          J.J.G.Q.   *
  15 REM *                     *
  16 REM ***********************
  17
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR : LOAD ""CODE 23296
  21 INK 7: POKE 23658,8: DIM A(
10)
  30 RESTORE 500: FOR R=1 TO 10:
 READ A$: PRINT AT R*2-1,0; INVE
RSE A(R);R-1; INVERSE 0;"  ";A$:
 NEXT R
  35 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 2; I
NK 7;"   PULSA ENTER PARA TERMIN
AR  "
  40 LET K$=INKEY$: IF K$=CHR$ 1
3 THEN GO TO 100
  50 IF (K$<"0") OR (K$>"9") THE
N GO TO 40
  60 LET IND=VAL K$+1: LET A(IND
)=NOT A(IND): BEEP .1,30
  70 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 70
  75 IF IND<>1 THEN GO TO 30
  77 IF A(1)=0 THEN GO TO 30
  79 INPUT PAPER 2; INK 7;"LONGI
TUD DEL SALTO=";A: IF A<10 OR A>
50 THEN GO TO 79
  81 POKE 23381,A: GO TO 30
  90
 100 IF A(1)=0 THEN POKE 23380,2
01
 110 RESTORE 1000: FOR R=2 TO 10
: READ DIR: IF NOT A(R) THEN POK
E DIR,0
 120 NEXT R
 130 LET I=USR 23296
 131
 500 DATA "CAMBIAR LONGITUD DE S
ALTO","INMUNIDAD PARA AMBOS","NO
 DESAPARECEN BLOQUES","COGER 99
DE TODO","TODO ILIMITADO","VIDAS
 INFINITAS PARA AMBOS","CABEZA M
AS VELOZ","DISPARO ILIMITADO","C
OGER OBJETOS SIN BOLSA","AMBOS P
UEDEN MANEJAR OBJETOS"
1000 DATA 23350,23353,23357,2336
0,23363,23366,23369,23374,23379
9999 SAVE "MICRO-HEAD" LINE 20
```

POKES

Inmunidad:
POKE 47180,201

No desaparecen bloques:
POKE 38320,201

Coger 99 de todo:
POKE 36670,0

Todo ilimitado:
POKE 36679,0

Vidas infinitas:
POKE 43559,0

Cabeza más veloz:
POKE 44349,0

Disparo ilimitado:
POKE 43346,0

Coger objetos sin bolsa:
POKE 44534,55

Cualquiera coge objeto:
POKE 44541,246

Cambiar longitud de salto:
POKE 44496,0
POKE 44498,n
$10 < n < 50$
Lo normal es 10

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31536021004054 5D1336	575
2	0001FF1AEDB0DD210040	1013
3	11001B3EFF37CD560530	760
4	F1DD21546011AC9F3EFF	1340
5	37CD560530F121BBBDE5	1278
6	3EC9324CB832B095AF32	1173
7	3E8F32478F3227AA323D	839
8	AD3252A93E3732F6AD3E	1122
9	F632FDAD3E0A32D2ADAF	1402
10	32D0ADC9000000000000	632

DUMP: 40.000
N.° BYTES: 94

AMSTRAD

```
10 REM Cargador HEAD OVER HEELS by A.C.I
.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD"HEAD OVER HEELS"
40 MODE 2:INPUT "Juego rapido (S/N) : ",
a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 1,0
60 INPUT "Tener el equipo completo (S/N)
 : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POK
E 2,0
70 INPUT "Tener disparos infinitos (S/N)
 : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POK
E 3,0
80 INPUT "Ser invulnerable (S/N) : ",a$:
a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 4,0
90 FOR i=&A000 TO &A08D:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
100 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,53,A0,11,0,AE,1,0,1,ED,B0
,21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1
,0,2,3E,C2,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,
2,ED,B0,DD,21,40,0,11,2C,0,CD,67,BB,3E,C
3,32,5E,0,21,0,AE,22,5F,0,C3,40,0,ED,4F,
ED,5F,AE
120 DATA 77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,0
,B7,20,9,32,3E,1,32,3F,1,32,40,1,3A,1,0,
B7,20,3,32,C5,26,3A,2,0,B7,20,4,3D,32,72
,24,3A,3,0,B7,20,5,3E,18,32,32,26,3A,4,0
,B7,20,5,3E,C9,32,45,47,C3,0,1
```

```
Pokes HEAD OVER HEELS by A.C.I.
--------------------------------
Velocidad : POKE &013E,0
            POKE &013F,0
            POKE &0140,0
Vidas : POKE &26C5,0
Equipo : POKE &2472,&FF
Disparos : POKE &2632,&18
Invulnerable : POKE &4745,&C9
```

MSX

Instrucciones

Para utilizar el cargador es necesario primero colocar la cinta original a la altura de la segunda pantalla de presentación justo cuando comienza a pintar los círculos.

Después, inicializar el ordenador, introducir el cargador y colocar la cinta justo donde la paramos.

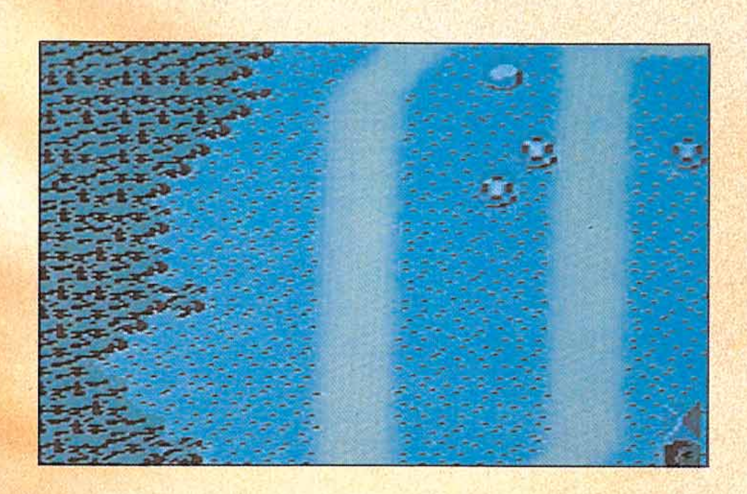
POKES

Vidas infinitas: POKE &HBC86,0
Todo infinito: POKE &HD735,0
Juego rápido: POKE &H99CB,0

```
10 'M.J.B
20 SCREEN0:COLOR15,1,1:CLEAR100,&H97FF:KEYOFF:V=&H77:I=V:S=4
25 LOCATE0,21:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N) ";A$
30 IFA$="S"ORA$="s"THENV=0
35 LOCATE0,23:INPUT"TODO INFINITO (SUPERSALTOS,BALAS,ETC...) (S/N) ";A$
40 IFA$="S"ORA$="s"THENI=0
50 LOCATE0,23:PRINT:INPUT"JUEGO RAPIDO (S/N) ";A$
55 IFA$="S"ORA$="s"THENS=0
60 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:A$="HEAD OVER HELLS":B$="CARGANDOSE"
70 PSET(64,64),1:PRINT#1,A$:LINE(60,62)-(185,73),4,B
80 PSET(80,80),1:PRINT#1,B$:LINE(76,78)-(160,88),4,B
90 BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:"
100 POKE&HBC86,V:POKE&HD735,1:POKE&H99CB,S:DEFUSR=&HD800:A=USR(A)
110 BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HD81F:A=USR(A)
120 BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HD83E:A=USR(A)
```

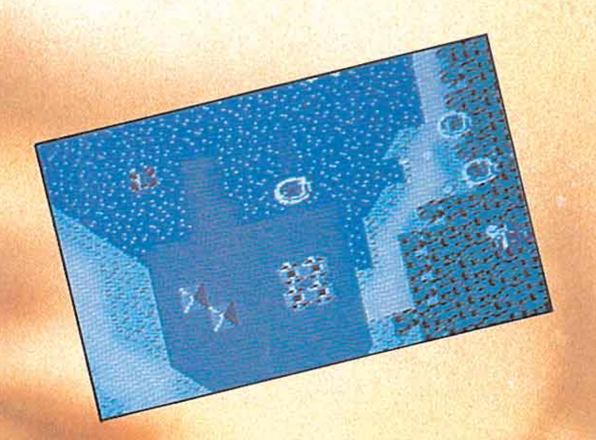
XEVIOUS

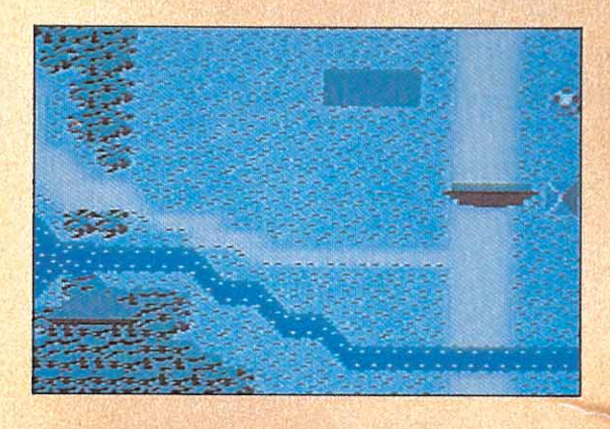
Todavía no se ha descubierto una forma mejor para hacer una puesta a punto de nuestros reflejos, que disparar con precisión con el potente armamento de las futuristas naves espaciales.



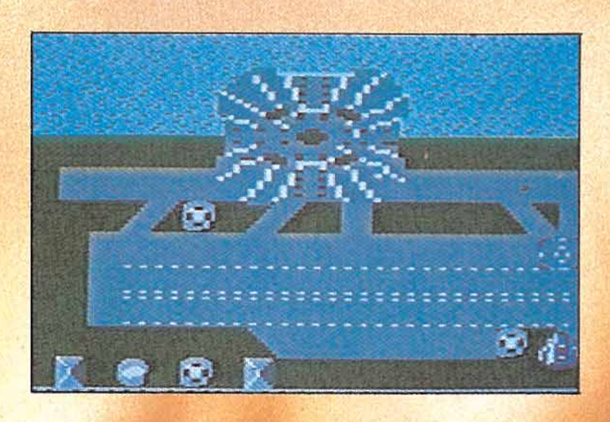
Xevious es un programa más en esta línea. Para llegar al final del juego sólo debemos completar las 32 fases de que consta. Acabar con los múltiples enemigos móviles exigirá un buen derroche de municiones, que en este programa son ilimitadas y una visión de futuro imprescindible para adivinar qué clase de armamento debes emplear para cada enemigo.

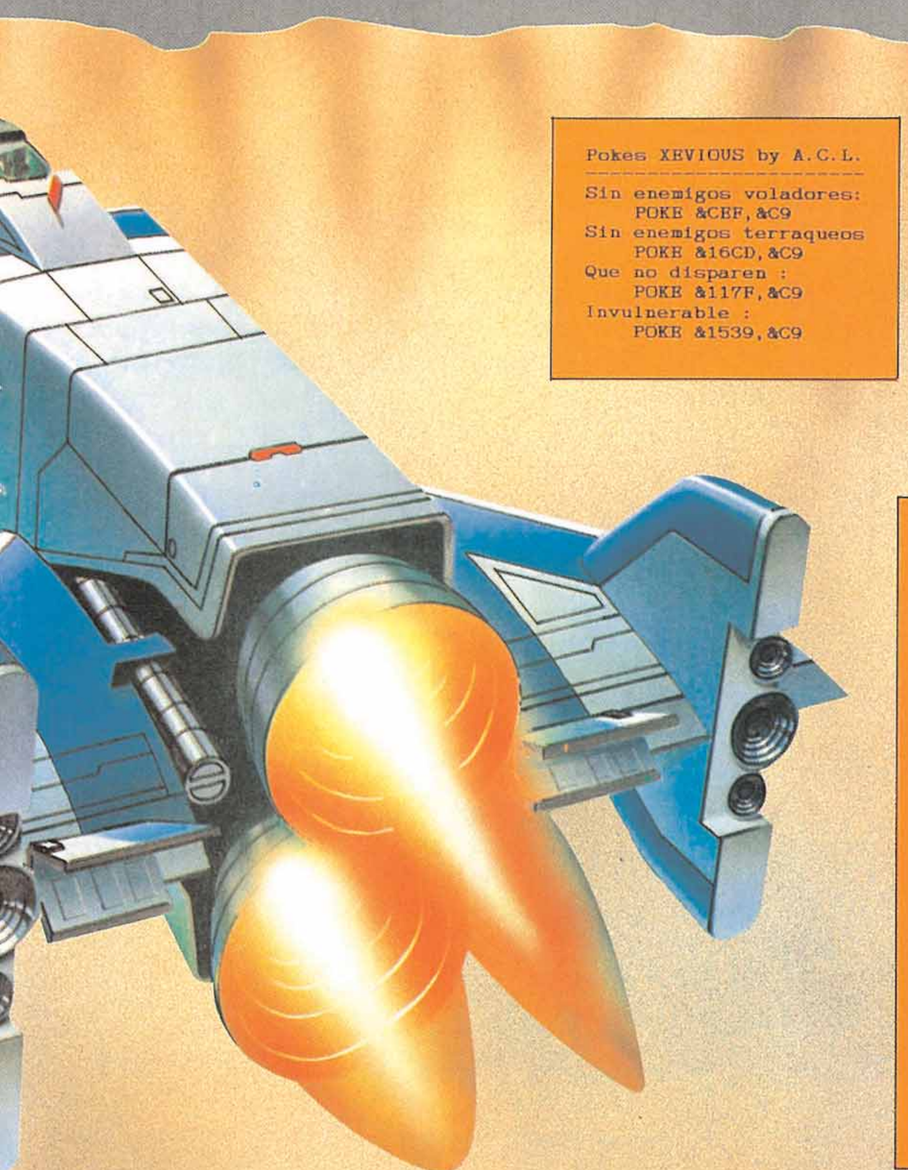
Con este cargador, sin duda lo vais a tener más fácil, ya que os permitirá elegir el número de vidas de la nave, o escoger el número de fases necesario para acabar el juego. ¿Qué más se puede pedir?











```
Pokes XEVIOUS by A.C.L.
------------------------
Sin enemigos voladores:
     POKE &CEF,&C9
Sin enemigos terraqueos
     POKE &16CD,&C9
Que no disparen :
     POKE &117F,&C9
Invulnerable :
     POKE &1539,&C9
```

```
10 REM Cargador XEVIOUS by A.C.L.
20 REM
30 PRINT"Inserta la cinta original.":MEM
ORY &39AE:LOAD"XEVIOUS"
40 MODE 2:INPUT "Juego sin enemigos vola
dores (S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="
S" THEN POKE 0,0
50 INPUT "Juego sin enemigos terraqueos
(S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THE
N POKE 1,0
60 INPUT "Que los enemigos no disparen (
S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN
 POKE 2,0
70 INPUT "Que no choques con nada (S/N)
: ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE
 3,0
80 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000
90 FOR i=&A000 TO &A084:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
100 CALL &A000
110 DATA F3,21,53,A0,11,40,0,1,0,2,ED,B0
,21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1
,0,2,3E, A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0
,2,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,
C3,32,14
120 DATA BF,21,40,0,22,15,BF,C3,0,BF,ED,
4F,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,
0,0,B7,20,5,3E,C9,32,EF,C,3A,1,0,B7,20,5
,3E,C9,32,CD,16,3A,2,0,B7,20,5,3E,C9,32,
7F,11,3A,3,0,B7,20,5,3E,C9,32,39,15,CD,3
7,BD,C3,29,4
```

COBRA

Desde que los sheriffs del oeste pasaron a mejor vida, los policías duros han alcanzado el papel de protagonistas en más de una película.

Cobra es, por supuesto, la adaptación a nuestros ordenadores de la película del mismo nombre. Aunque ya os imaginaréis que las diferencias entre ambas son considerables el objetivo no varía mucho. Cobra debe rescatar a una bella modelo que se «ha dejado» raptar por unos temibles malechores. El armamento variado, compuesto por tus puños, un cuchillo, una pistola y una metralleta, que conseguirás disparando a algunas ventanas, y el número más que considerable de enemigos hace que en él resulte bastante interesante echar mano de este cargador que os dará vidas infinitas. Lo único realmente interesante para acabar con los malandrines que pueblan la ciudad.

```
10 REM Cargador COBRA by A.C.I.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD"COBRA"
40 MODE 2:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE
0,0
50 FOR i=&A000 TO &A06A:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
80 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:CALL &A000
1000 DATA F3,21,53,A0,11,50,BF,1,20,0,ED
,B0,21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,4
0,1,0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1
,0,2,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3
E,C3,32
1010 DATA 14,BF,21,50,BF,22,15,BF,C3,0,B
F,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C
9,3A,0,0,B7,20,C,32,CA,4E,32,CB,4E,32,CC
,4E,32,CD,4E,CD,37,BD,C3,0,41
```

```
Poke COBRA by A.C.I.
---------------------
Vidas : POKE &4ECA,0
        POKE &4ECB,0
        POKE &4ECC,0
        POKE &4ECD,0
```

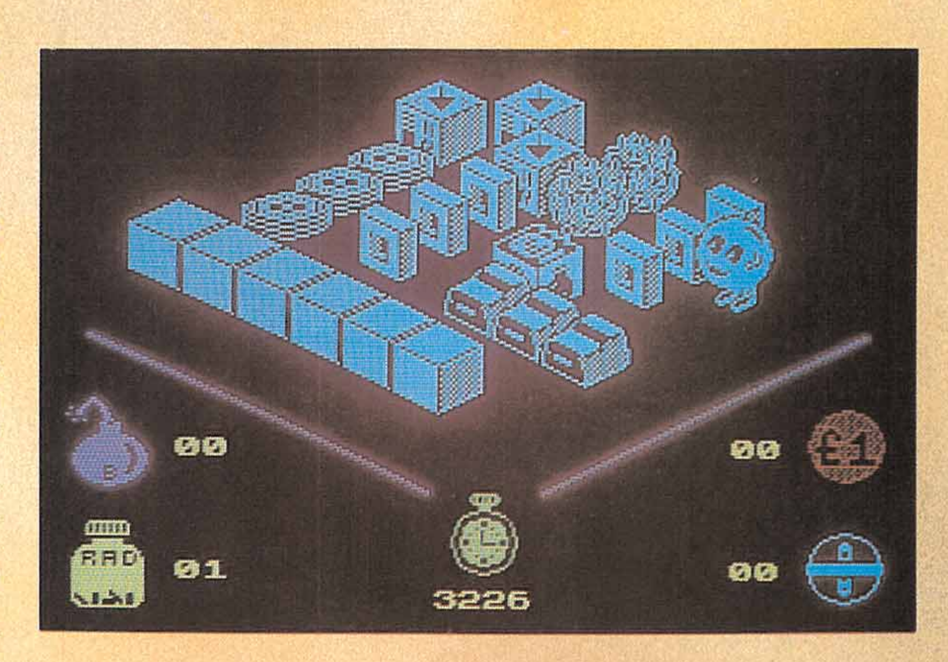
MOLECULE MAN

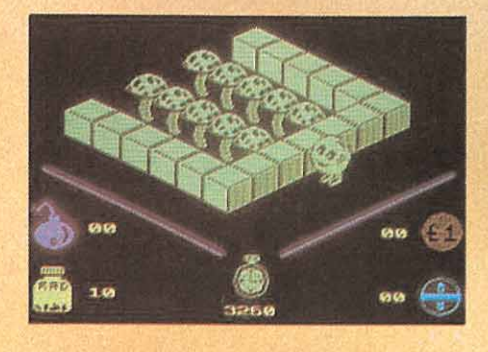
Completar con éxito esta videoaventura no tendrá ningún misterio desde este momento para los usuarios de MSX. El tiempo ha dejado de ser un quebradero de cabeza.

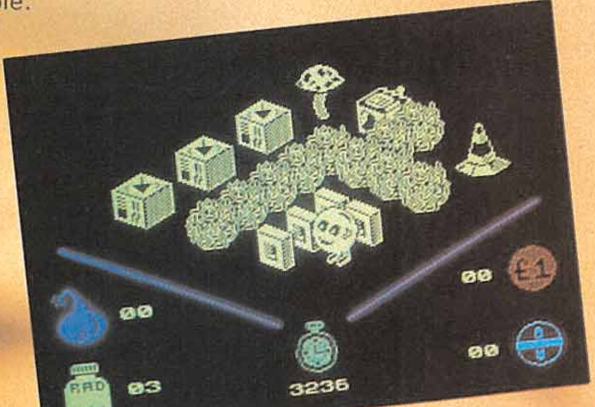
Cuando Mastertronic lanzó este programa muchos fueron los sufridos usuarios que lucharon durante muchas horas conduciendo a su orondo protagonista por el laberinto que da vida a esta videoaventura. Como todos los programas englobados en esta clasificación general, Molecule Man contaba con bastantes dificultades para salir del laberinto; debía reparar previamente el transportador con dieciséis circuitos camuflados en todo el recorrido, mientras sufría los efectos de la radiación.

Para que los usuarios de MSX puedan presumir ante sus amigos de haber completado esta aventura encontrarán en este cargador la solución a todos sus problemas.

También disminuiremos sensiblemente la dificultad si elegimos el modo de recolección automática; misteriosamente, no deberemos recoger ningún objeto. Más facilidades imposible.







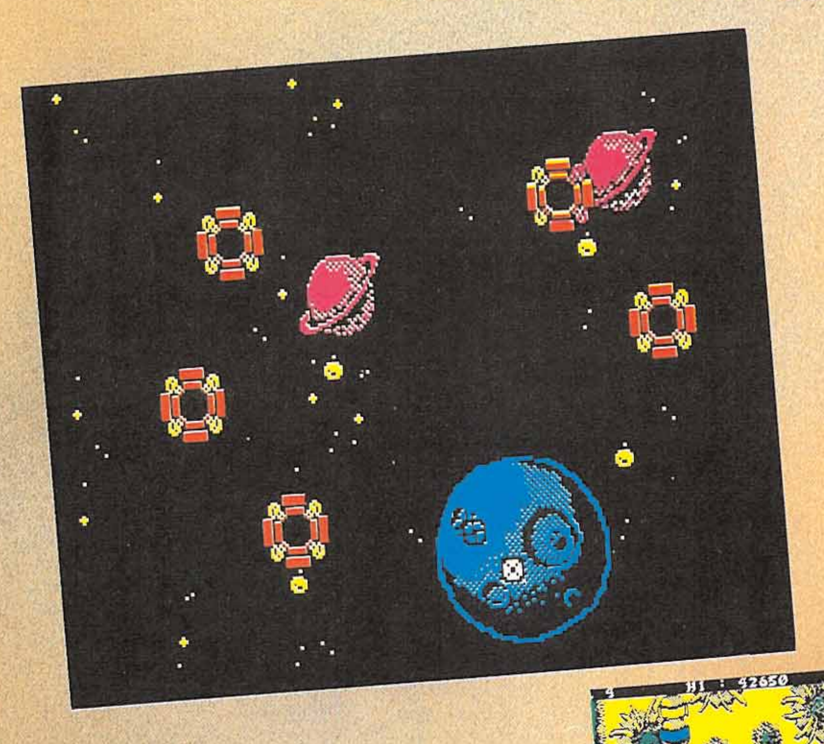



```
10 SCREEN0:KEYOFF:COLOR15,1:LOCATE6,9:
PRINT"CARGANDO MOLECULE MAN":BLOAD"CAS
:",R:BLOAD"CAS:"
20 CLS:LOCATE0,5:INPUT"TIEMPO INFINITO
 (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="s"THENPOKE&H8
CCE,0
25 LOCATE0,6:INPUT"PILDORAS INFINITAS
(S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="s"THENPOKE&H8C
D5,0
30 LOCATE0,7:INPUT"RECOGIDA AUTO. DE C
IRCUITOS (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="s"THE
NPOKE&H95F1,0:POKE&H95EB,0:GOTO40
35 LOCATE0,8:PRINTSPC(40):LOCATE0,8:IN
PUT"CIRCUITOS NECESARIOS PARA ACABAR E
L  JUEGO (1-16) ";C:IFC(1ORC)16THENGOT
O30
36 POKE&H95EB,0:C=C-(+6*(C>9)):POKE&H9
5F0,C
46 .OCATE0,10:INPUT"HACE FALTA COGER M
ONEDAS (S/N)";A$:IFA$="N"ORA$="n"THENP
OKE&H98BA,0:POKE&H9883,0
50 LOCATE0,11:INPUT"HACE FALTA COGER B
OMBAS (S/N)";A$:IFA$="N"ORA$="n"THENPO
KE&H9933,&H35:POKE&H9934,&H99:POKE&H99
7B,&HC9
60 DEFUSR=&H8598:A=USR(A)
```

LIGHT FORCE

Miguel Ángel Fernández

S.O.S.-Alerta a todas las colonias cercanas a Reglus: naves de origen desconocido han aterrizado en las instalaciones clave de dicha colonia. Tomen medidas de precaución para evitar riesgos.



El consejo de GEM reacciona rápidamente ante la posible ofensiva extraterrestre y ordena que toda la fuerza espacial disponible entre en acción.

Tú eres el temido Light Force que pilotarás una de las naves del consejo de GEM. Según sales de propulsión FTL, verás millares de naves extranjeras listas para el combate. También verás centenares de instalaciones y cápsulas armadas de material bélico hasta los dientes. Deberás destruir la mayor parte de naves e instalaciones enemigas.

Sólo queda decirte que el consejo de GEM te desea suerte y que regreses victorioso de tan grande batalla.

```
10 REM **********************************
20 REM       CARGADOR LIGHT FORCE
30 REM **********************************
40 MODE 1:LOCATE 7,10:PRINT "INSERTE LA
CINTA ORIGINAL DE":LOCATE 15,12:PRINT "´
LIGHT FORCE´"
50 MEMORY &3FFF:LOAD"!LIGHTFORCE",&4000
60 POKE &4063,&CD:POKE &4065,5
70 FOR N=&500 TO &522:READ A:POKE N,A:NE
XT N
80 CLS
90 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF U
PPER$(A$)<>"S" THEN INPUT "NUMERO DE VID
AS (1-255)";V:POKE &501,V
100 INPUT "ATRAVESAR ENEMIGOS (S/N)";E$:
IF UPPER$(E$)="S" THEN POKE &50B,&18
120 IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &506,0
130 CALL &515
140 DATA 62,5,50,13,118,62,53,50,218,121
,62,48,50,192,121,62,196,50,126,122,201,
33,0,64,17,220,5,1,0,32,237,176,195,220,
5
150 SPEED WRITE 0:SAVE"CARGADOR LIGHT"
```



SHORT CIRCUIT

Número Cinco es el nombre de guerra de un simpático robot que la Compañía Nova ha creado con fines ultrasecretos. Tras protagonizar una película en la pantalla grande, se ha convertido en el personaje principal de un programa de ordenador.

Todo iría bien si no fuera por que Número Cinco sufrió una descarga eléctrica que ha hecho que sus circuitos sean protagonistas de una extraña mutación; de pronto Número Cinco ha comenzado a pensar como humano. Nadie sabe cómo reaccionará, pero lo único que está claro es que en experimentos de esta clase no se puede correr ningún riesgo.

Si queréis acompañar a nuestro héroe en la huida, podréis serle de más utilidad tecleando el cargador, con el que seréis inmunes a los disparos disfrutando de vidas infinitas y superando los obstáculos sin ninguna dificultad.

Para terminar la primera parte:
Hay que distraer a los guardias, provocando el incendio de la última papelera. Esto se consigue dejando en ella el cigarro encendido (lighted cigarrette), pero para que el agua del sistema automático anti-incendios (sprinklers) no afecte a nuestros circuitos, previamente debemos desactivar el sistema sprinklers, introduciendo en el ordenador que está tras número 2 la secuencia: password-computer protocols-fire system manual.
Además, para sobrevivir en la segunda parte, debemos salir por la puerta de nova llevando encima los objetos:
Jump rom, construction rom, laser rom y robotics construction document.

POSICIÓN DE LOS OBJETOS EN CADA FASE:
Ignition key
Jump rom

NÚMERO 1
Labrador puppy
Security document
Laser gun

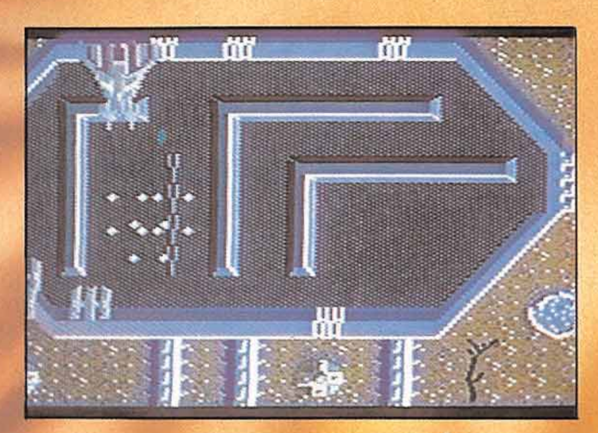
NÚMERO 2
Passcard
Desk key
Construction rom
Password
Computer protocols
Set of keys

NÚMERO 3
Laser rom
Remote control device
Audit
Computer specs
Research thesis

NÚMERO 4
Chub key
Lighted cigarrette
Unknow rom
Fire system manual
Robotics construction document

TERRA CRESTA

Los juegos de ordenador han evolucionado en los últimos tiempos a velocidades vertiginosas. Pese a esto y sin desechar nuevas innovaciones, no hay duda de que los programas tipo arcade son los que siguen ocupando en las listas de aceptación un lugar prioritario.



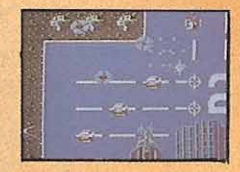
«Terra Cresta» es el más claro ejemplo de como pasar muchas horas frente al ordenador practicando el sano entretenimiento de acabar con un certero disparo con naves enemigas de extraordinaria puntería.

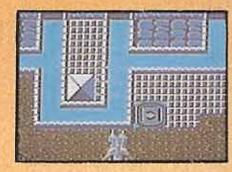
«Terra Cresta» además une a esta peligrosísima misión, la loable ocupación de ensamblar nuevas naves cuando superamos las diferentes fases. Es por esto que en estas tareas resulta de gran ayuda contar con un cargador



```
10 REM *** CARGADOR SHORT CIRCUIT /ERBE
20 REM *** POR F.V.C.
30 M=49152:C=141:FORT=0TO115:READA:POKEM+T,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>10787THENPRINT"ERROR EN LOS DATA":STOP
50 PRINT"PRIMERA PARTE"
60 INPUT"CAJONES Y ARMARIOS ABIERTOS (S/N)";AB$
62 IFAB$="S"THENPRINT"OK":POKEM+38,C
70 INPUT"SIN QUE SUENEN ALARMAS (S/N)";SA$:IFSA$<>"S"THEN80
71 PRINT "OK"
72 POKEM+43,C:POKEM+46,C:POKEM+51,C:POKEM+54,C:POKEM+57,C:POKEM+60,C:POKEM+63,C
80 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)";RI$:IFRI$="S"THENPRINT"OK":POKEM+68,C
90 PRINT"SEGUNDA PARTE"
92 PRINT"ACCESO SIN COMPLETAR PRIMERA PARTE":INPUT"(S/N)";P2$
94 IFP2$="S"THENPRINT"OK":POKEM+73,C:POKEM+78,C:POKEM+83,C
96 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";EI$
97 IFEI$="S"THENPRINT"OK":POKEM+88,C:POKEM+91,C:POKEM+94,C
98 PRINT"COLOCA SHORT CIRCUIT EN EL DATASSETTE   Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
99 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,160,80,185,36,192,153
110 DATA 36,3,136,16,247,169,36,133,215,169,3,133,216,76,43,0,169,24,44,234
120 DATA 13,169,44,44,179,29,44,248,31,169,0,44,188,29,44,53,32,44,158,34
130 DATA 44,166,34,44,75,36,169,238,44,177,4,169,0,44,183,4,169,24,44,88
140 DATA 34,169,5,44,232,37,169,96,44,228,30,44,40,31,44,8,50,169,232,141
150 DATA 54,34,141,55,34,169,234,141,56,34,76,36,1,70,86,67
```







que nos de vidas infinitas. No busques más justificaciones, ahora es el momento de averiguar qué ocurre más allá de la primera fase.



```
10 REM *** CARGADOR TERRA CRESTA
20 REM *** POR FVC
30 PRINT"";:REM:IMPORTANTE,NO OMITIR
40 FORT=0TO36:READA:POKE1530+T,A:S=S+A:NEXT
50 IF S<>3076THENPRINT"ERROR EN LOS DATA.":STOP
60 INPUT"VIDAS ILIMITADAS";VI$:IFVI$="S"THENPOKE1541,141
70 INPUT"SIN DISPAROS TERRESTRES (S/N)";NT$:IFNT$="S"THENPOKE1544,141
75 INPUT"SIN DISPAROS AEREOS (S/N)";NA$:IFNA$="S"THENPOKE1547,141
80 INPUT"INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS (S/N)";IE$:IFIE$="S"THENPOKE1552,141
90 INPUT"MUTACIONES ILIMITADAS";MI$:IFMI$="S"THENPOKE1555,141:POKE1558,141
95 PRINT"COLOCA LA CINTA DEL TERRA CRESTA          Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
97 POKE816,250:POKE817,5:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,6,141,146,4,96,169,0,44,59,18,44,65,50,44,102,32
110 DATA 169,44,44,176,20,44,241,57,44,247,57,76,3,1,70,86,67
```

"Dragon's Lair, Time tunnel"

Poseo un Commodore y suelo leer su revista. Tengo dos preguntas:

1. Me gustaría saber cómo se puede pasar de la segunda pantalla del «Dragon's Lair».

2. ¿Cómo se puede conseguir algo en el juego del «Túnel del tiempo»?

Muchas gracias por la labor que están haciendo, aunque el Commodore sea el pariente pobre de la revista.

Juan Moreno
Madrid

□ En el pasillo nos atacan varios amigos; ésta es la forma de esquivarlos:

1. Los cráneos saltarines. Podremos saltarlos, dándole al joystick hacia arriba, en el momento justo.

2. La mano del esqueleto. Si pulsamos el botón de fuego la abatiremos con la espada.

3. Más cráneos saltarines.

4. Dos manos esqueléticas. Igual que en 2.

5. Una bandada de pájaros asesinos. Si dirigimos el joystick hacia abajo, los evitaremos.

6. Los mismos pájaros. Hemos de saltar, con el joystick, hacia la derecha.

7. Los bichos verdes. Saltamos hacia la izquierda.

8. Los mismos bichos. Pero esta vez saltamos hacia arriba.

9. Más bichos. Si vamos a la derecha, nos escurriremos por una puerta para llegar a la tercera pantalla.

En el juego el «Túnel del tiempo» hemos de transportarnos por todas las épocas de la historia. Pero a la máquina del tiempo le falta una pieza.

Ve a la piscina y coge el madero que está encima de la mesa. Llévalo a la chimenea y ponlo allí. Luego, dispárale un rayo y habrás encendido un hermoso fuego. A la vez, aparecerá sobre la mesa un extraño objeto.

Lo llevamos a la habitación de la máquina del tiempo, y subimos por la escalera. Una vez en lo alto, soltamos la pieza y ésta se colocará en su sitio. Y ya podemos transportarnos en la máquina y visitar lugares como la Antigua Grecia, Persia, etc.

¡Ah! Todos sabemos que el Commodore es mejor que el Spectrum y el Amstrad juntos. Puede que sea pariente de la revista, pero no pobre.

"Infiltrator, Hacker"

Quisiera que me contestarais unas cuantas dudas:

1. Cuando ya has acabado la primera misión en el juego «Infiltrator», según las instrucciones hay aún dos más. Si las hay, ¿cómo puedo acceder a ellas?

2. ¿Qué se ha de responder en la cuarta pregunta del Level Security Check en el «Hacker»?

Mi ordenador es un Commodore 64.

Víctor López
Barcelona

□ El «Infiltrator» está dividido en tres partes. En la primera, pilotamos un helicóptero y hemos de llegar a la base enemiga para hacernos con unos planos de vital importancia.

Para acceder a la segunda parte, hemos de aterrizar nuestro helicóptero en la X que se ve en el mapa táctico (tecla T). Pero antes hemos de fijar el rumbo. Esto se hace pulsando la tecla del asterisco, y luego la tecla A. Cuando aparezca un cursor parpadeante, tecleamos el número 72.8. Y ya podremos aterrizar.

Una vez en el suelo, el juego pedirá que pulses la tecla PLAY del cassette, para que cargue la segunda parte.

Los satélites nos hacen cuatro preguntas. La respuesta de la que nos pides es "AUSTRALIA".

"Fist II"

Me gustaría haceros algunas preguntas:

1. ¿Cómo se puede pasar, en el juego del «Fist II», la pantalla donde hay una calavera que parpadea y te baja rápidamente la energía?

2. ¿Cómo se puede matar a las panteras?

Me gustaría que pusieseis este juego, «Fist II», en Patas Arriba para Commodore 64.

Diego Modino
Madrid

□ Esas pantallas, pues hay más de una, son las catacumbas. El motivo de que baje nuestra energía, es que estos lugares están saturados de gases venenosos. Para hacernos inmunes, habremos de coger cierto pergamino y aprender a usarlo en los templos de meditación.

Las panteras no se pueden matar, sólo esquivarlas saltando.

Pronto aparecerá el «Fist II» en Patas Arriba para el Commodore 64.

Staff of Karnath

Mi ordenador es un Commodore 64 y tengo estas dudas:

1. En «Staff of Karnath» hay una pantalla en la que sale un «pulpo» verde que tapa una puerta, y si intentas acercarte te repele y te resta energía. ¿Se puede hacer algo para pasar por la puerta?

2. En «Dragon's Lair», en la segunda pantalla, cuando acabas con todos los enemigos y esquivas por primera vez a los pájaros, ¿qué hay que hacer para esquivarlos de nuevo?

3. En «Sorcery», cuando entras en el segundo castillo, tras la pantalla de entrada (en la que se emplea la llave) se me queda obtruido el sprite. ¿Qué puedo hacer? Además, ¿para qué sirven la luna y la espada?

4. ¿Han publicado en algún número pokes para «Green Beret», que se empleen en mi ordenador?

Daniel Escoriza
Barcelona

□ 1. Ese pulpo es un vampiro. Para neutralizarle hemos de ir a la habitación de la bruja (Upper Guard Room), y dispararle al escudo que hay en la pared con el hechizo «Throbin». El escudo cambiará de color, y oirás un sonido. Si volvemos a disparar con el conjuro «Omphalos», caerá una cruz. Con ella podremos apartar al vampiro de la puerta.

2. Para volver a esquivar a los pájaros, dirige el joystick hacia la derecha en el momento justo.

3. Si te ocurre eso, es que tienes el programa mal. Esos objetos sirven para deshacernos de los enemigos, y abrir puertas cerradas.

4. En el número 18 de MICROMANÍA encontrarás un cargador para el «Green Beret», con el que podrás llegar fácilmente al final del juego.

"Wizardry", "Hobbit"

Les escribo para solventar unas dudas sobre juegos y pokes en Commodore 64:

1. En el «Wizardry», ¿cómo se supera la primera fase?

2. En el «Hobbit», comentado en el especial número 2, cuando me atrapa el Goblin no consigo salir de la mazmorra, ya que ni Gandalf ni Thorin aparecen. ¿Qué debo hacer para que aparezcan?

3. ¿Se pueden introducir los cargadores de vidas infinitas después de RESET, en vez de hacerlo antes de su carga?

Rafael Santiago Lamarca
Tarragona

□ 1. Para ir avanzando en este gran juego hay que abrir determinadas puertas secretas: en primer lugar,

hemos de coger el hechizo «Knock», que está en un cofre, en la pantalla del cráneo alado. Con este conjuro vamos a la habitación del cráneo en la pared, y lo usamos contra el citado cráneo. Si nos volvemos de color púrpura, es que hemos abierto una puerta secreta, en donde cogimos el «Knock». Si vamos por ahí, encontraremos más pantallas, que habremos de recorrer en busca del conjuro «Maze», necesario para acabar con el primer guardián, el minotauro, y llegar al segundo nivel.

2. Hay que procurar siempre que el Goblin nos capture cuando Gandalf o Thorin estén en la misma pantalla que nosotros. Así nos atraparán juntos. Una vez dentro, sólo habrá que esperar, hasta que aparezcan nuestros amigos.

3. Los cargadores han de introducirse antes de la carga.

Más pokes en Commodore

Llevo bastante tiempo siguiendo vuestra revista, pero no he podido introducir los pokes para el Commodore 64 que presentáis en la sección «Código Secreto», para juegos tales como «Dropzone», «Ghosts'n Goblins», etc.

Creo que es debido a que no tengo el Cargador Universal. ¿Podriáis decirme la manera de introducirlos o, si es el caso, publicar o mandarme el cargador? Los cargadores que son, a parte de los pokes, individuales, ¿se rigen por igual?

Isaac Hueso
Pamplona

□ Una vez más, esos pokes son para juegos a cuyo listado se puede acceder, o, en su defecto, al SYS correspondiente. Si, por ejemplo, el juego está en el sistema «turbo tape», entonces pueden introducirse antes de escribir RUN.

Si el juego es original, hay que utilizar cargador.

Los cargadores deben ser introducidos en el ordenador sin nada en memoria. El cargador, una vez corrido en el Commodore, hará las preguntas pertinentes (¿vidas infintas?, etc.), y nos dirá que pongamos la cinta original, y pulsemos la tecla SHIFT. Luego, hacemos PLAY en el datasette, y podremos jugar con ventaja en esos programas que se nos resisten.

Profanation

Os escribo a esta sección S.O.S.WARE para haceros unas preguntas sobre el juego «Profanation»:

1. ¿Hay algún método por el cual se pueda con el cargador (editado en la revista número 16, página 71) pasar de la pantalla 16 a la 43 sin pasar por las anteriores?

2. Cuando en la pantalla 36 se tiene que adivinar el color, a veces te transporta a la pantalla 10 al lado del diamante. ¿Hay alguna manera de salir de la habitación que está completamente cerrada?

Ramón Reñe Herrojo
Barcelona

□ 1. Este cargador no permite hacer lo que tú dices pero hay una forma por la cual se puede conseguir esto:

Cuando hayas empezado a jugar aprieta a la vez las teclas V - I - C - T - O - R y el programa se quedará como bloqueado, pulsa el número de la pantalla deseada, y aprieta Enter, entonces te pedirá un código, éste es el 9127, introdúcelo y aparecerá un cursor el cual debes mover y dejarlo donde quieras que aparezca el muñeco y cuando hayas hecho esto no tendrás más que apretar Enter y empezarás a jugar en la pantalla deseada.

2. Cuando estás en la pantalla 16 tienes que elegir un color, el cual debe ser el mismo que el color que tenía el diamante cuando pasaste por esa habitación, si aciertas te teletransportará a otro lugar del templo y si te equivocas caerás en la habitación del diamante, en la cual morirás irremediablemente.

De producción nacional

Os envío esta carta a vuestra sección de S.O.S. WARE, para poder haceros una pregunta:

En el juego Camelot Warrior MSX, una vez cogida la bombilla, si me acerco al caldero del brujo me convierto en rana y algunas veces me quedo inmóvil.

¿Qué debo hacer? ¿Cómo se pasa de esta parte?

Juan Luis de Pedro Rodrigo
Navarra

□ Para pasar a la siguiente fase, una vez que te has convertido en rana, deberás ir hacia la derecha hasta que te encuentres con una charca en la que al lado hay una planta carnívora. Deberás meterte en la charca teniendo cuidado de no ser devorado por la planta carnívora y entonces pasarás a las segunda fase.

Resuelve el Pyjamarama

Quisiera que me resolvierais algunas dudas sobre el juego Pyjamarama versión Amstrad.

1. ¿Cómo se pone en marcha el cohete?

2. ¿Cómo se puede pasar la pesa de la pantalla donde está el fuel?

3. ¿Cómo se carga la pistola?

4. ¿Cómo se puede pasar la pantalla de las plantas carnívoras?

Jesús Ángel Álvarez
Madrid

□ 1. El cohete se pone en marcha simplemente metiéndote dentro de él, pero eso sí, con el fuel lleno.

2. Para pasar la pesa, no tedrás más que, en cuanto entres en esa pantalla, ir rápidamente y pasar por debajo de la pesa, pues da tiempo suficiente.

3. La pistola se carga cogiendo la batería que está una pantalla a la derecha de la del fuel.

4. Esa pantalla se tiene que pasar teniendo en nuestro poder el cubo, pero ojo, lleno de agua.

De nuevo, Back to Skool

Estimados amigos de MICROMANÍA:

Os escribo a esta sección de S.O.S. WARE para que me aclaréis una dudas sobre el juego Back to Skool.

Cuando consigo la rana, voy con la bici, y paso por debajo de la copa del colegio femenino, no logro dejar la rana en la copa. ¿Me podríais explicar cómo se hace y qué teclas debo pulsar? ¿Cómo se ponen los pokes en los juegos?

Ángel Renduelis
Asturias

□ Para que la rana esté en la copa tendrás que pasar montado en la bici por debajo de la copa, y justo cuando pases por debajo apretar la tecla de salto y la rana quedará dentro de la copa.

Para poner un poke en un juego deberás hacer la siguiente operación:

Carga el programa con MERGE"", cuando aparezca el mensaje OK introduce el poke antes de la línea en la que esté la sentencia RANDOMIZE. Cuando hayas hecho esto, da a Run y luego a Enter y prosigue la carga del programa.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 99Ø0, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM ________________________
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM ________________________
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=12  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO TO 1000
1007 INPUT "________________ DATOS ________________", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"LINEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, OVER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 1000
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000  GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE 23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,"  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST  "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"  FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)  "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS  GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500  GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"     DESEA VERIFICAR (S/N)      "  PAUSE 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0, INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DATA a$()  CLS  PRINT "CODIGO FUENTE  ",n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIRECCION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYTES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"     DESEA VERIFICAR (S/N)      "  PAUSE 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0, INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$CODE di,nb  CLS  PRINT "CODIGO OBJETO  ",n$'"Inicio  ",di,"Longitud  ",nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500  GO TO 6000
7505 CLS  FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS  PRINT AT 10,5,"Ultima linea  ",li-1,AT 11,5,"Comenzar por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500  GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO DE TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT n  CLS  GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLCANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"RESTAN ",AT 11,17,"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/2-n/2),"  "
9020 NEXT n  CLS  PRINT AT 10,8, FLASH 1,"VOLCADO COMPLETO"  FOR n=1 TO 100  NEXT n  CLS  GO TO 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS  PRINT #0, FLASH 1," NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "  PAUSE 300  CLS  RETURN
9900 CLEAR  SAVE "CARGADOR" LINE 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGADOR"  RUN
```

DE OCASIÓN

● DESEARÍA contactar con usuarios de toda España del Zx Spectrum, para intercambiar ideas, pokes, trucos, etc. Escribe a José Julio Bocos García. P.º Pamplona, 14. esc. 7, 9.º B. Tudela (Navarra). Tel. (948) 82 62 64.

● VENDO ZX Spectrum 48 K, interface tipo Kempston, revistas sobre el tema, libro: «Gráficos y colores en el Spectrum», manuales y cables. Todo por sólo 20.000 ptas. Interesados dirigirse a Manuel Segura Ferrer. Relampaguito, 4, 1.º. 04008 Almería.

● VENDO unidad de disco OPUS Discovery, Spectrum Plus, cable para la impresora. Todo ello en muy buenas condiciones de funcionamiento, por la cantidad de 57.000 ptas. Fca. Pilar Tomás Martín. Cantant Mercé Melo, 1, 2.º, 6.ª. 46700 Gandía (Valencia).

● VENDO Spectrum Plus, con todos sus accesorios, interface Multijoystick y un joystick Quick Shot II, regalo revistas. Interesados, preferentemente de Madrid, pueden llamar al tel. 404 70 33 de Madrid. Julio García Espinosa. C/ Esteban Mora, 53, 6.º D esc. dcha. 28027 Madrid.

● VENDO el siguiente lote: Spectrum Plus, con cables, cinta de horizontes y dos libros para el ordenador, por 25.000 ptas. Cassette especial en perfecto estado por 5.000 ptas. Interface —1, por 1.700 ptas. Interface 2 con sonido para TV por 2.500 ptas. Por la compra de todo el lote, lo ofrezco a 37.500 ptas. Interesados llamar al tel. 449 37 24 (5 a 9) Madrid.

● VENDO Spectrum Plus, en perfecto estado de funcionamiento, con todos sus accesorios, alimentación, manual, cinta de demostración, todos los cables y, además, un interface tipo Kempston, un joystick, los 26 primeros fascículos de la enciclopedia RUN. Todo ello por sólo 30.000 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Joaquín Álvarez Velázquez. Poblado de Obras Públicas, 43. Ponferrada (León). O bien llamar al tel. (987) 41 63 90.

● VENDO Spectrum 48 K en perfectas condiciones, con embalaje original, manual, cables, cinta de demostración y fuente de alimentación, acompañado de cassette especial para el ordenador (nuevo), un libro de Código Máquina, todo ello por sólo 26.000 ptas. Regalo varias revistas sobre el tema, trucos y pokes para teclear. Interesados llamar de lunes a viernes al tel. (956) 36 16 31 de 8 de la mañana a 3 de la tarde. Eugenio José Herrero González. C/ Cruz del Monaguillo, 8, 2.º D. Sanlúcar de Barrameda (Cádiz).

● VENDO Sinclair QL, completamente nuevo, con la garantía sin fecha. Todo por 29.000 ptas. Interesados en la compra llamar por las mañanas al tel. (91) 888 12 75. Preguntar por Andrés.

● SE HA creado un nuevo club a nivel nacional para poseedores del Spectrum. Se admiten socios. Muchas y grandes ventajas. Para más información escribe a la siguiente dirección: Jesús M.ª Muñoz López. Avda. de Guipúzcoa, 14, 3.º Planta, n.º 2. Ermua (Vizcaya).

● VENDO Sinclair Zx Spectrum Plus, con todos los cables y fuente de alimentación, un interface Kempston, 2 joystick Quick Shot II y un cassette especial para el ordenador. Todo en perfectas condiciones. Interesados llamar a Sergio al tel. (91) 202 79 22 (9 a 11 de la noche).

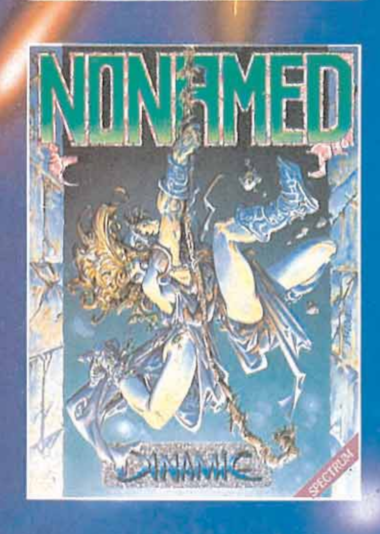
● URGE vender Zx Spectrum Plus, comprado hace un año con muy poco uso, en buen estado con fuente de alimentación, y cables del cassette, televisión, cassette C-683A, libro de demostración en castellano y cinta Horizontes, interface Multijoystick programable, Quick Shot V a estrenar, todo por 42.000 ptas. Interesados pueden llamar al tel. 44 02 07. Salamanca. O bien escribir a Manolo. C/ Sánchez Lorca, 9. Las Fuentes de S. Esteban (Salamanca).

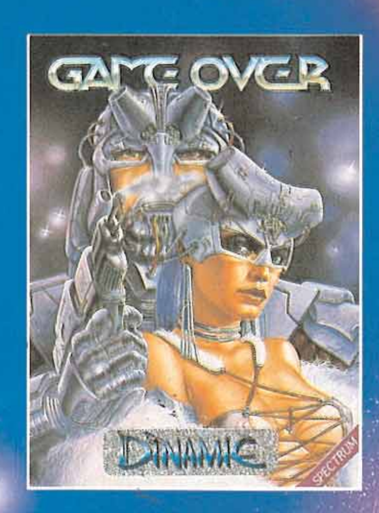
● INTERESADOS en contactar con usuarios del Spectrum pueden dirigirse a: Josep M.ª Busquets. C/ Obispo Martín Ruano, 9. 25006 Lérida.

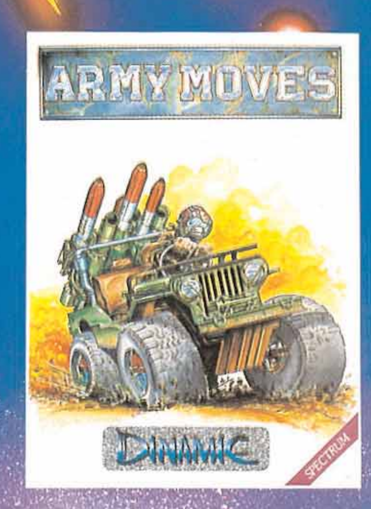

Suscríbete a MICROMANÍA
y diviértete
con el
Barón Rojo
Suscríbete hoy
mismo a MICROMANÍA
y llévate, gratis, el
wargame más vendido de
todos los tiempos:
BARÓN ROJO
Este wargame
gratis para ti
Caballeros del Aire
El Barón Rojo
NAC
MasterCard
VISA
Aprovecha las ventajas de la tarjeta de crédito. Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago aplazado.

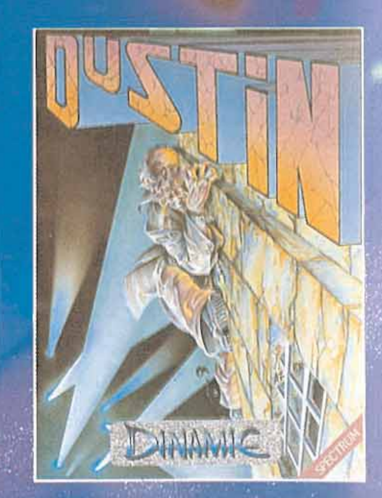
ALTO VOLTAJE

NONAMED	GAME OVER	ARMY MOVES	DUSTIN
SPECTRUM · MSX AMSTRAD	SPECTRUM AMSTRAD	SPECTRUM · MSX AMSTRAD · CBM 64	SPECTRUM AMSTRAD

















★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

875 PTS. CADA UNO, NUEVO PRECIO DINAMIC

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

¡¡INCREIBLE!!
LOS 4 JUEGOS EN UN DISCO AMSTRAD SOLO: 2.750 pts.

DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18.
Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.
Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 horas): Teléfono (91) 248 78 87.
Tiendas y Distribuidores: Teléfono (91) 447 34 10.

